No.133
SEPTEMBER 1999

CONTENTS
MACLIFE



Art Director
加藤　恵 MEGUMI KATO

Designers
エステム
谷本 里奈 RINA TANIMOTO
石井 充子 MITSUKO ISHII
小林 慶一 KEIICHI KOBAYASHI

Photographers
大内 政典 MASANORI OUCHI
山本 季之 TOSHIYUKI YAMAMOTO
斉藤　泉 IZUMI SAITO
渡辺 京子 KYOKO WATANABE
矢野　豊 YOTAKA YANO

Stylist
黒田 多美子 TAMIKO KURODA

Editor in Chief
豊岡 昭彦 AKIHIKO TOYOOKA

Senior Editor
丸山 隆章 TAKAAKI MARUYAMA

Managing Editor
今井 健史 KENJI IMAI
南波 俊幸 TOSHIYUKI NANBA

Associate Editors
森谷 一敏 KAZUTOSHI MORIYA
高橋　誠 MAKOTO TAKAHASHI
岡本　浩 HIROSHI OKAMOTO
塩崎 泰三 TAIZO SHIOZAKI
山口　愛 AI YAMAGUCHI
雨宮 秀樹 HIDEKI AMEMIYA
渡邉 邦子 KUNIKO WATANABE

Editorial Staff
ランディング
インフォメディア

Publisher
大村 厳 IWAO OHMURA



CONTENTS
MACLIFE

月刊マックライフ　1999年9月号（No.133）
平成11年9月18日発行 第11巻第9号通巻127号
定価 980円（本体933円）
発行／株式会社エクシードプレス
発売／株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102-0074　東京都千代田区九段南2-7-6
相互九段南ビルディング

編集部　TEL 03-3238-9261／FAX 03-3238-9584
販売部　TEL 03-3238-1622／FAX 03-3238-1324
広告部　TEL 03-3238-1623／FAX 03-3238-1324
印刷／図書印刷株式会社



Cover Design：
MEGUMI KATO

Cover Photo：
MASANORI OUCHI

Stylist：
TAMIKO KURODA

表紙協力：
(株)ティーサーブ
東京都港区西麻布2-22-2
フラット西麻布1F
TEL. 03-3407-3007
メッセンジャー：
石出勝行（KATSU）
T-SERV
http://www.t-serv.co.jp/

目次協力：
ナイキジャパン
東京都品川区東品川2-3-12
ナイキお客様相談室
TEL.0120-500-719
サングラス：AER0028-001
ナイキ V6.Rアジアンフィット
\12,000-

今月の表紙：
バイシクルメッセンジャー

1970年ニューヨークで始まったバイシクルメッセンジャー。メッセンジャーバッグにヘルメット、無線機を付けて街中を走り、荷物を届ける姿は今や東京でも見慣れたライフスタイルだ。なかでも今回協力いただいたT-SERVはプライドとスピリットにこだわる集団。8月21日から全国東宝系で公開される話題の映画『メッセンジャー』にも協力している。スティーブ・ジョブズはその昔、Macintoshを「知的自転車」と呼んだが、無線機能を持った「iBook」はまさにニューヨークから来た「バイシクルメッセンジャー」といっていいのではないだろうか。

BREAK SHOT!
essay
君語るることなかれ？

iBook、今は語らずひとり身の われ待ちわびて蟹とたはむる

清少無言

まつくやまとうた

文・絵●H・Oタニ



今回の詠み人は、女性である。iBookの発売を待ちながらも、独り身の詠み人には話す相手もいない。今はただ、カニシュウマイとたわむれるだけ……

詠み人…「清少無言」(せいしょうむごん)無口な歌人。代表作、「Macらの創始」

今はまだiBookを語らず。

7月のMACWORLD Expo/NYで待望のコンシューマーポータブルiBookが発表された。重さは何と約500グラム、大きさはA5版程、ふたを開ければ中には何と15個のシューマイが並んでいた。おっと失礼！これは今晩の家のおかず、カニシューマイポータブルだった……。

冗談はさておき、本物のiBookもこれぐらいだったらと思った次第。

さて、スペックについては情報があふれているので、割愛させていただくが、多くのコンシューマー（＝消費者）の想像、期待とのギャップは大きかった。冒頭で述べた「語らず」の思いはここにある。

iBookは、「iMac to go.(持ち運べるiMac)」として発表された。モバイルを考えると重い3kgの本体も、見方を変えれば鉄アレイとして使えるように取っ手が付いていて、健康を考えるアメリカのエグゼクティブの間では受けそうな心配りだ。

また、iMacは象が踏みにくかったため、iBookは踏みやすく、踏んでも壊れないことをアピールするため、象の平均的な足の大きさに合わせたシェルを採用した。

12.1インチの液晶も小さいというが、もし大きければコンシューマー製品はiBookだけで足りてしまう。そうなれば、家で置き去りにされたiMacを「持ち運べぬiBook（全然Bookじゃないけれど）」と呼ぶ日も来るかも知れない。

そして「甘食（あましょく）」ことAirPort Base Station。AppleではUFOと呼んでいるが、第一印象は、銀色の「甘食」に見えた。パン屋さんで見て欲しい。

さらに、もう一つの楽しみは、今回の発表を受けてまた多くの“ｉ”製品が発売されることだろう。私の予想するイチ押しは「ｉブッカマス」。語呂も悪いが、凄みのあるネーミングでヒットしそうな予感！はない。

それにしてもコンピュータの新製品発表だけで、賛否両論いろいろな議論を展開させるAppleとジョブズは、やはり凄い。iBookの実物を見た人はまだ少ないというのに。これが林檎の生きる道なんだろう。

いろいろなことを考えながらも、iBookに関しては「必要だから買う」というよりは「面白そうだから欲しい、欲しいから買う」、そんな、駄々っ子のような気持ちできっと買ってしまう気がしている。

発売まではまだ間があるし、仕様の変更もあるかもしれない。新しい情報も入ってくるだろう。だから、今は人の意見をじっくり聞いて、ビール片手にカニシューマイでも食べようか。そう「今はまだiBookを語らず」（いっぱい語ってるって！）。

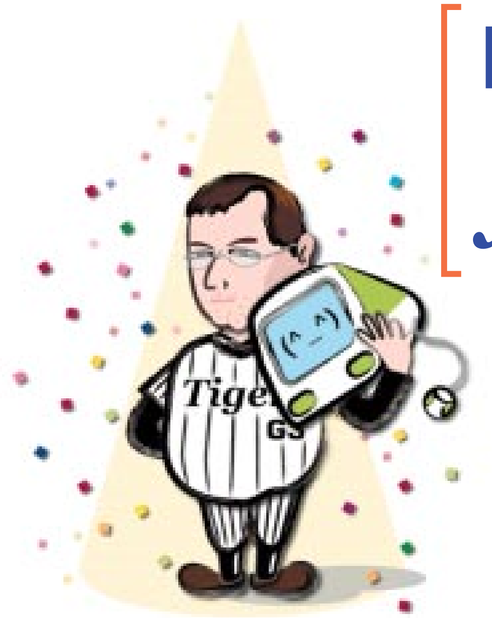
BREAK SHOT!

essay

野村監督とアップルCEO

野村？ アップルのCEOがアメリオになったみたいで面白くないよ

姉歯康＝ライター



©Yukiko Kimishima

アップルは阪神タイガースにたとえられることが多い。熱狂的なファンが数多くいるにもかかわらず、なかなか優勝（＝シェアNo.1）に縁がないことがその主な理由である。だからといって、業界に阪神ファンが多いなどということはないのだが、Macのソフトウェア開発会社S社を経営する友人のT氏は、大の阪神ファンである。

今年のペナントレースが始まる前、私はT氏に新監督就任についての感想を聞いてみた。すると、こんな答えが返ってきた。

「野村？　アップルのCEOがアメリオになったみたいで面白くないよ」

ウマい！「正攻法で管理したがるカタブツが個性派集団をつまらなくしてしまうのではないか？」というわけである。

この話でニヤっとした人は、相当なMac好きだ。Mac好きの間では、アップルのCEO人事への関心は非常に高い。国内企業の人事には興味がないクセに、過去のアップルのCEOの特徴をすべて知っていたりする。本で読んだエピソードをもとに、「あの人はああいう性格だから」と、まるで見てきたかのように得意気に話したりする（私もその一人だ）。

私は長い間、これをかなり異常なことのように思ってきた。が、よくよく考えれば、車好きは、イタリア車について「この社長の時代まではこのデザイナーを使っていたからよかった」などといったりする。「誰が社長でも同じ」というつまらない日本企業よりは健全なのかもしれない……。

しかしながら、「ジョブズは気難しく天才肌でアイデアマン、アメリオは堅実なビジネスマン」というのは、我々が勝手に抱いているイメージでしかない。果たして本当に正しいのだろうか？　関係者から聞いたところによると、ジョブズが気難しく、アメリオが根っからの（一昔前の）ビジネスマンタイプだという点については当たっているようだ。

が、結果だけみると、そのビジネスマンのアメリオよりも、ジョブズのやっていることのほうが、より堅実に見える。不要な製品を徹底的に削り、リリース前には情報をシャットアウトし、発表のやり方、演出によってアッといわせる。

このようなジョブズの戦略で、着実にアップルはいい方向に向かっている。と考えると、実は野村監督に近いのはジョブズのほうではないかと思えてくる。

共通していることはほかにもある。両者が飛び抜けて目立ってしまい、他のメンバー（選手）の名前があまり出てこないこと。

監督が目立ち過ぎるのは、駒が不足しているからなのか？　それとも優秀な人を敢えて表に出さずに、引き抜きを防いでいるのか？

そういえば、古いMacファンは、アンディ・ハーツフェルド、ビル・アトキンソン、スティーブ・キャプスといった名前を懐しがる。阪神ファンは、何かというと、バース、掛布、岡田、いや、江夏、田淵、いや、村山のザトペック投法、いや、藤村の物干竿バット……さすがにそこまではいかないか。

今のアップルで、そういうカリスマ性を持っている人物は、QuickTimeのピーター・ハディくらいしか思い浮かばない。あとはアヴィ・テヴァニアンとフィル・シラー。うーむ。

ジョブズも野村も、堅実なので安心して見ていられるのだが、驚くようなものが登場しない（iMacもアーキテクチャーそのものは驚くようなものではないと思う）という点については、少しだけ残念だ。本当は戦略の問題でなく、単にパソコンにできることが出尽くして飽和状態になっただけなのかもしれない。でも、何かスゴいことをやってほしいのだ（筆者注：iBook発表前に書きました）。

かといって、ジョブズが「年末商戦に向けての秘密兵器を紹介する」といって、初代Macのようなマシンを紹介したら、それは驚くよりも、「オイオイ！」と思ってしまう。それでは、野村監督が試合中、「代走、福本！」と絶叫して、コーチャーズボックスから往年の盗塁王が颯爽と走っていくようなものだ。

そのどちらも、私は……、私は、見てみたい気がする。

BREAK SHOT!

essay

ウィルスと音楽の奇妙な関係



イラスト●益田賢治

みんなの知らぬ間に、世界はウィルスでいっぱい！禁断のアルペジオがあなたを襲う?!

森本真也＝職業音楽屋

コンピュータウイルスが猛威を振るっている。かのMelissa以来、矢継ぎ早に新種が現れ、世界的な被害が報告されている。私の周囲でもしっかりと犠牲者が出て、友人のシナリオライターが「チェルノブイリ」でハードディスクをぶっ飛ばした。問題のパソコンはネットには繋いでおらず、スタンドアローンで使用していたのだが、フロッピーなどを介してウィルスが侵入したのだろう。そこには、まだバックアップを取っていない、マンガの原作シナリオが入っていたそうだ（合掌）。

それにしても、一般企業のオフィスのパソコンは一番危なっかしい。私も以前、音楽だけでは食えなかった頃、とある企業のオフィスで働いたことがあるのだが、やっぱりいましたもん、ウィルスが。で、上役にワクチンソフト等での対応を提言したのだが、何せコンピュータウィルスとは何かをまったく分からない人、結局そのまま放置された。最後には、案の定調子が悪くなったらしいが、その後がさらにマズい。そのパソコンで作成したデータをフロッピーに入れて、他部署に持っていってプリントアウトしたそうだ（重ね重ね、合掌）。

幸か不幸か音楽データ、たとえばMIDファイルに感染するウィルスというのは、まだ聞いたことがない。もし、MIDファイルに感染して、その内容を勝手に書き換えてしまうようなウィルスが現れたら、私なんかシャレにならない。もっとも、書き換えられた結果、名曲が誕生したら勿怪の幸いだが、そんなウマい話はないだろうなぁ。まったく、石川五右衛門の辞世の句じゃないが、浜の真砂と世のウィルス作家、先に尽きるのはどちらやら。

まぁ、コンピューターのデータである.MIDファイルは、ウィルスに感染する危険性があるとしても、ひとたび空気の振動としての「音」となってしまえば、もはやそんな心配はない。空気中に漂っていた、香港型だのロシア型だのという本物のウィルスが振動するくらいのものだ（今年のはキツかった）。しかし、もしも音そのものにウィルスに該当するものがあったとしたら。

いや、音にだってウィルスは存在する。それが証拠に、キカイダーは怪しい笛の音によって狂ったではないか（古いねぇ、どうにも）。まぁ、冗談はさておいて。一説によるとかのモーツァルトは、加入していた宗教団体門外不出のフレーズを、自らの作品中で使用したために、その報いとして暗殺されたという。もし、それが仮に事実だとしても、はたしてどの作品のどのフレーズがそうなのか知る由もないが。これなど「音のウィルス」と言えそうだ。

音楽には不思議な力がある。聴く者にある種の昂揚感を与えたり、また精神的な安らぎをもたらす。もしも、どのフレーズが人の精神に対してどういう影響を与えるかが、科学的に解明されたとしたらどうだろう？　恐らく、音楽療法や胎教といった分野は、飛躍的な発展を遂げるだろうが、悪用することも可能となるだろう。今なら、さしずめMP3ファイルにして、インターネットでアッという間に全世界に。そうしたら、やっぱりこれ「違法MP3ファイル」って呼ばれちゃうんだろうか。イヤだなぁ。

でも、やっぱり何らかの法則性を見つけちゃった人もいるんでしょうねぇ。でなきゃ、あんなにポンポンとヒット曲が生まれるなんて、信じられないもん。あ〜ぁ、私も一度でいいから、ヒット曲と呼ばれるようなものを書いてみたいもんだ（まぁ、単なる売れない音楽屋の愚痴ですね）。

何はともあれ、コンピューターウィルスの方は、Macだからといって安心もしていられないようで、是非とも気を付けましょう。ウィルスに感染して、精神的に悪影響を及ぼす音楽を鳴らさないようにね。Macユーザー絶望のフレーズ、禁断のアルペジオ。

Who's who



屋敷豪太さん

Gota Yashiki

音楽プロデューサー、ドラマー

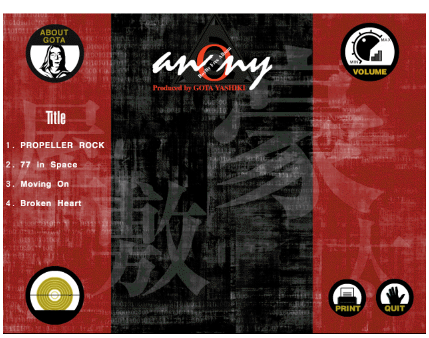
フリー音楽素材集「Anomy」発売記念インタビュー

自分の個性を活かした音作りをして欲しい

イギリスを拠点に音楽プロデューサー、ドラマーとして活躍しているGOTAこと屋敷豪太さんが、フリー音楽素材集「Anomy」を発表した。これは改変する権利を購入者に与えるというユニークな作品で、収録されたさまざまな音源を、購入者が自由にリミックスして使ってかまわないというものだ。ちなみに、「Anomy」には屋敷さんの書き下ろし作品が4曲収録されており、それぞれオリジナル・オーディオ・ファイル、Macromedia DirectorやFlashなどのマルチメディアソフトで使いやすいようにカットしたオーディオデータ、スタンダードMIDIファイル、サンプラーデータといった形式で収録されている。今回は、ロンドンにいる屋敷さんに電話でインタビューを行なった。

――改変する権利を付けるというのは画期的なことだと思いますが、このアイデアを最初に聞かれたときはどのように思われましたか？

屋敷●フォーマットはいろいろなものがあっていいんじゃないでしょうか。だから、買った人にとってはありがたいでしょうし、僕自身もこういうものが出たらいいなと思っていました。



「Anomy Produced by 屋敷豪太」の画面。左上にリストされている曲名をクリックすると、曲が流れ出すとともに、GOTAさん本人のコメントが聞ける

――収録されている4曲について、それぞれコメントをお願いします。まず、「PROPELLER ROCK」なんですが，これは夢の中でヘリコプターに乗っていたときのイメージを元にしたものと「Anomy」の中でコメントされていますね。

屋敷●子どもの頃に、大きな竹とんぼのような乗りものに乗って空を飛んでいる夢を見たんですね。それと、そもそもヘリコプターであちこちに飛んでいくのが好きだし、007みたいで面白いじゃないですか。そのへんから、自然とアイデアが出てきた感じですね。プロペラの音も「タッタッタッタッタッ」ってリズミカルでいいじゃないですか。

――2曲めの「77 in Space」というのは，昨年77歳で再び宇宙へ飛んだジョン・グレンさんへのオマージュといったところでしょうか？

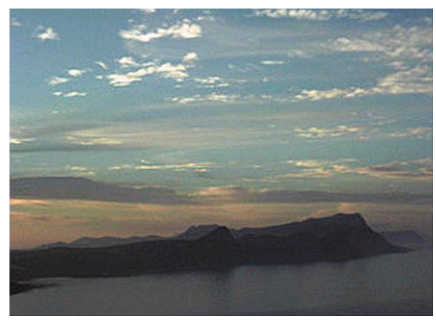
屋敷●この曲は，どのような曲にしようか考えていた時に、たまたまジョン・グレンさんが宇宙にまた行くというニュースをテレビで見て、感動したのがきっかけです。僕も70歳を過ぎても宇宙へ行けるようになれたらいいな、という夢を込めた曲ですね。



今回は、GOTAさんの作品「Anomy Produced by 屋敷豪太」（写真右）と同時に、細野晴臣さんの作品「Anomy Produced by 細野晴臣」（写真左）も同時に発売された。価格は、いずれも22,800円。ちなみに、細野さんの作品では、精密なMIDIデータが特徴となっている．なお両製品については、CreatorsNet社のホームページ（http://sound.creators.ne.jp/）でも、専用ページが設けられている。

――空を飛びたいという願望がかなり強いようですね。

屋敷●体験したことのないことって憧れるじゃないですか。特に宇宙へ行って無重力を体験したり、宇宙ステーションへ行ってみたりと、夢も無限に広がっていくと思うんですよ。死ぬまでに，宇宙から地球を1回は見てみたいですね。



――楽しい感じの曲が2曲続いた後に，3曲めの「Moving On」では，のんびりとしたなごみ系の曲ですね。

屋敷●皆さんも経験あると思いますが，子どもの頃に自転車で河原へ行ってみんなで遊び、夕暮れ時に草笛を吹くといった、ノスタルジックな風景を曲にしてみました。

――4曲目の「Broken Heart」は，昔のリズム&ブルースを意識しているようですが…。

屋敷●そうですね，タイトルのごとく、彼女や友だちとの別れのようなつらい出来事があったときの心の痛みを表現した曲です。

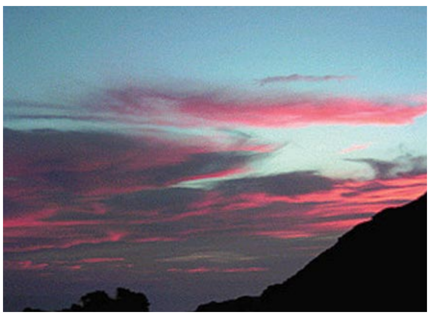
――この曲がこれまで屋敷さんがプロデュースしてきた曲にイメージが一番近い気がしました。やはりこの曲がメインと言っていいんでしょうか？

屋敷●そうですね、おそらく買う人はみんな「これこれ」という感じになるかもしれませんね。

――「Anomy」は、どのような人に利用して

欲しいですか？
屋敷●誰が利用しても構わないんだけど、そのまま使うのではなくて、プログラムとかサンプリングするのが好きな人が自分の個性を出すために加工して利用して欲しいと思います。できた作品を聞かせてもらえると嬉しいですね。

———使用した音源には生楽器やMIDIなどがありますが、すべて屋敷さんの手によるものですよね？
屋敷●収録されている4曲は、すべての楽器を自分で演奏しています。サンプルとして収録されている音源には、MIDIもありますし、生楽器から収録した音を加工したものもあります。また、昔から溜めていた音が入っていたり、シンセサイザーで最近作った音も入っています。



———屋敷さんの作品を加工した作品を集めてコンテストでも開いたら面白そうですね。
屋敷●そうなんですよね。何かはっきりとした形でフィードバックがあると面白いのになと思っています。

———「Anomy」に収録されている作品はそのまま使うのもフリーなわけですが、あちこちで使われてしまうと損することになりませんか？
屋敷●昔、僕のドラムの音が40分くらい入っているサンプリング集をCDで出したことがあるんです。それなどは例えば、アラニス・モリセットがファースト・アルバムに使っていたりとか、いろいろな人がいろいろなアルバムで使われているんですね。例えば、僕のドラムがいきなりドラム＆ベースになっていたりとか（笑）、個性的な使われ方していると「なるほど、こういう使い方もあるのか」と、けっこう刺激になりますね。僕は、同じ音ネタは一回使うとその後はあまり使うことがないので、「これはもう使わないのでどうぞご自由に」という感じですね。

———ところで、屋敷さんはMacを使っているんですか？
屋敷●ええ、Macは使ってますよ。機種はいろいろとあって、新しいところではiMacやPower Mac G3、昔から使っている古い機種では9600シリーズなんかも使っています。

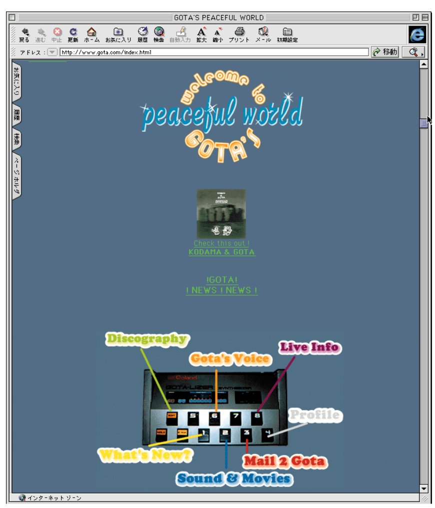
———iMacを最初に見たときの印象はいかがでしたか？
屋敷●デザインが斬新でかわいいと思いましたね。フューチャリスティックな感じで、昔食べたキャンディーのようなデザインというか。

———ちなみに購入されたiMacの色は？
屋敷●ライムです。でも、どの色も好きなので、全部揃えたいです。5色揃ってるとすごく楽しそうですからね。

———お使いになっているソフトはどのようなものですか？
屋敷●基本的には音楽ものばかりですが、事務処理系のソフトやAdobe Photoshop、Kai's Power gooなんかも使っています。それこそMACLIFEに付いているCD-ROMのデモソフトを見て、「こういう新しいソフトも出ているのか」とチェックしていますよ。

———現在シンプリー・レッドのニューアルバムのレコーディング中と聞いたのですが、これはいつ頃完成の予定なのでしょうか？　それとサウンド的にはどういう感じになりそうですか？
屋敷●作業はほとんど終わっているので、今年の秋にはリリースできると思います。前作はスローな曲が多かったんですが、今度はもう少しR&Bに寄った作品になっています。また、僕の友人のギタリスト鈴木賢司も参加してるので、ロック系のテイストも入っていますよ。

———日本公演の予定はありますか？
屋敷●秋にリリース予定のニューアルバムの発売前後に行ければいいなとミックと話している最中です。何せ大所帯なもので、費用がかかりますから、決まるまで大変そうなんですけどね。バンド自体は以前に何度か来日公演を行なっています



●屋敷さんのホームページ
http://www.gota.com/index.html
実は、しばらく更新されていない。GOTAさんによれば、「更新したいんですが、なかなか時間がなくて…。ただ、送られてくるメールなどは読んでいますので、懲りずに送ってください」とのこと。「Anomy」を購入されてリミックスなどされた方はぜひ送ってあげて欲しい。



38ページの屋敷さんの近影と、ここにある写真はいずれも屋敷さん愛用のザウルスに付属しているデジタルカメラで撮影されたもの。雄大な風景2点と、上のシンプリー・レッドのメンバーと一緒に写っている写真は、いずれも南アフリカで撮ったもの。なお、上の写真で左に写っているのが、バンドの中心人物である、ボーカルのミック・ハックネル（写真左）。彼と屋敷さんは、日本公演についても現在相談している最中とのことだ。

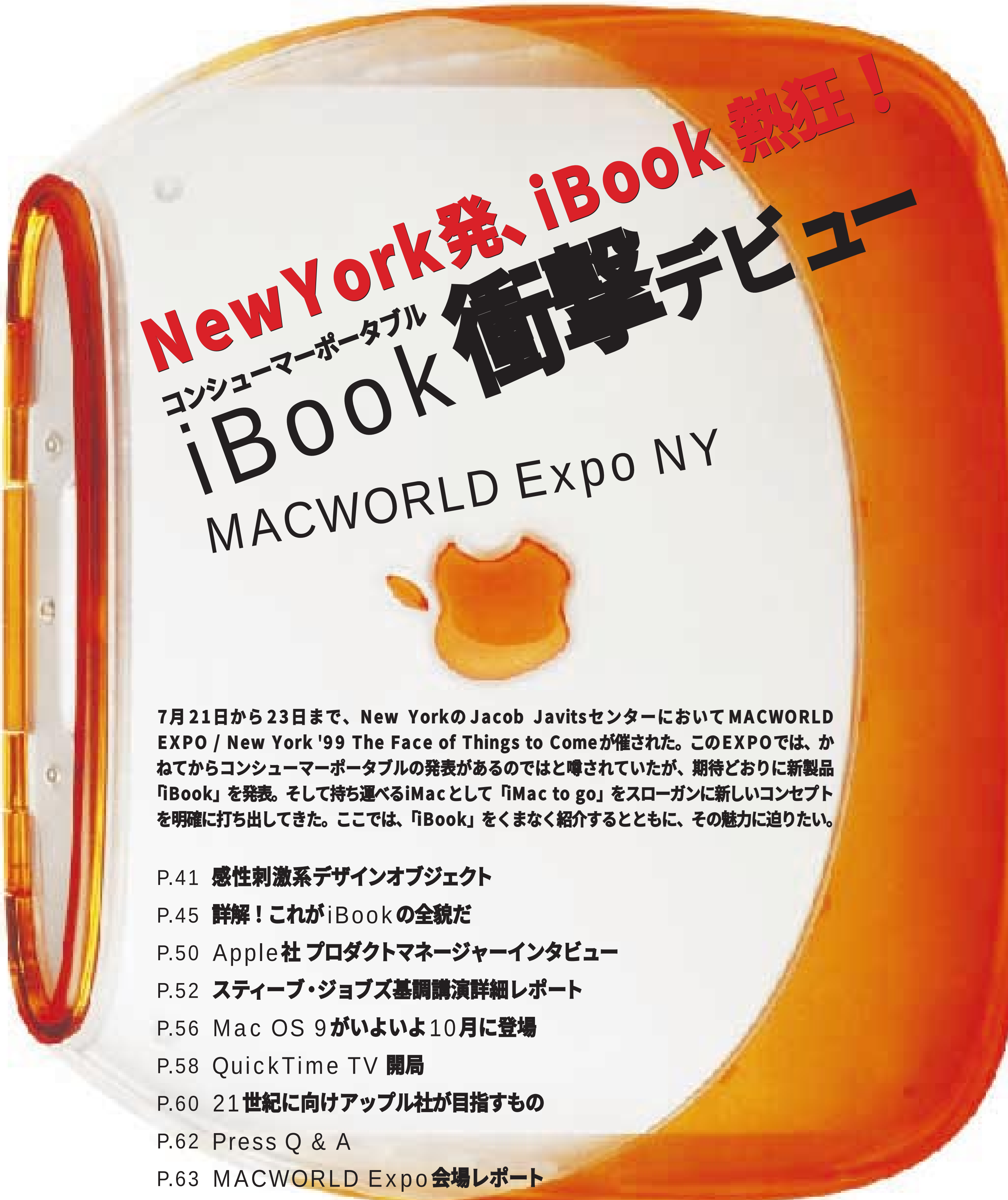
が、僕自身はシンプリーレッドのメンバーとして行ったことがないので、非常に楽しみにしています。

———屋敷さんの今後の活動予定は？
屋敷●僕自身のニューアルバムはシンプリー・レッドのツアーの後に取りかかります。あるアイデアがあって、僕の違ったサイドをお見せすることができると思います。コンピュータにデータを打ち込んでいるだけじゃなくて、ギターを持ってぱっと歌って、曲を書いている時はこういう感じなんですよというのをお見せしたいですね。今までとは全然違うアルバムになると思いますので、楽しみにしてください。

———今回のCD-ROMについて、ファンへのメッセージをお願いします。
屋敷●僕なりに、1曲ごとにカラーの違う、いろいろな音が入った4曲を選びましたので、それを自分なりに吸収して個性的な作品を作って欲しいですね。



●屋敷さんのプロフィール
1980年代前半は、Mute Beat、Melonといった日本のロック史にその名を残すバンドにドラマーとして参加。1980年代後半よりイギリスに活動の拠点を移して、SOUL II SOULやシンニード・オコーナーの大ブレイクにプロデューサーとして多大な貢献を果たし、一躍その名を世界的に広めた。その後もさまざまなアーティストをプロデュースしたり、自分のソロ作品も発表するなど、精力的な活動を続ける。そして、1991年にはイギリスを代表する超人気バンド「シンプリー・レッド」にもプロデューサーおよびドラマーとして参加。参加直後に発売されたアルバム「stars」は英国で2年続けてNo.1アルバムとなった。一時バンドを離れるが、1998年の「Blue」制作途中に再びプロデューサーとしてカムバック。続けてツアーにもドラマー参加し、新作には全面的に参加することとなった。



New York発、iBook熱狂！

コンシューマーポータブル iBook衝撃デビュー

MACWORLD Expo NY

7月21日から23日まで、New YorkのJacob Javitsセンターにおいて MACWORLD EXPO / New York '99 The Face of Things to Comeが催された。このEXPOでは、かねてからコンシューマーポータブルの発表があるのではと噂されていたが、期待どおりに新製品「iBook」を発表。そして持ち運べるiMacとして「iMac to go」をスローガンに新しいコンセプトを明確に打ち出してきた。ここでは、「iBook」をくまなく紹介するとともに、その魅力に迫りたい。

MACWORLD Expo NYで満を持して発表されたiBookは、iMacの時と同じく大きな注目を集めると同時に、賛否両論、さまざまな意見を喚起した。しかし、好きか嫌いかは別として、そのデザインがコンピューターの世界にまた新たな地平を切り開いたことは、紛れもない事実である。ここではまず、それに接近する者の感性を刺激してやまないエクステリアデザインについて解説する。

大切な情報を守る、そのフォルム

1997年に20周年記念Macintoshを送り出した後、Apple社のIDg（工業デザイングループ）は、次世代のコンピューター製品のデザインテーマを陸・海・空の自然界に求めていくつかのプロトタイプを作成した。それらのプロトタイプは、スティーブ・ジョブズがiCEOに就任してほどなくお蔵入りとなったものの、そのスピリットは健在だったようだ。

iBookは見ての通り、ハマグリか何かを思わせる貝のような形状をしている。キーボードや基板を収めた本体とLCDディスプレイを向かい合わせるように折り畳めるノートPCのボディ形状を、英語で "clamshell"（＝クライムシェル。二枚貝。clamはハマグリの意）と呼ぶが、これは意表を突くほど純粋なclamshellタイプのボディだといえるだろう。

感性刺激系デザインオブジェクト
iBook

大谷和利



見かけはシンプルでも、実際には複雑なiBookの面構成がよく理解できるショット。たとえば、カラーパーツはディスプレイカバーの分割線を縦断して本体下面から上面へと続いており、本当の意味で立体的にデザインされていることがわかる



iMacやPower Mac G3に見られるストライプ処理されたアイスホワイトパーツやカラーパネルは、iBookでは一切採用されなかった。ディスプレイの左右上部の耳の部分には、AirPortワイヤレスLAN用のアンテナが内蔵されている

iMac to go.



It's got everything that made the world fall in live with iMac : blazing speed, eye-catching style, and incredibly easy setup that will have you surfing the Internet in minutes.
Now iBook brings it all to life in a stunning notebook design that's powerd to go where you go.

iBook. It's iMac to go.

それは世界中の人々をiMacに夢中にさせてしまうすべてのものを持っている：素晴らしいスピード、目を引くデザイン、数分でインターネットに接続できる信じられないほど簡単なセットアップ。絶するほど美しいノートブック・デザインのiBookは、それらすべてをあなたの行くどんなところででも供提してくれる。iBook。それは持ち運べるiMac。

IDgは、いわゆる日本の「銀パソ」のような「工業的な美」とは決別することを早くから表明していた。シリコンバレールックともいえるハイテク系デザインは、それ自身で完結してしまい、見る者のイメージを喚起しないからだ。代わってiBookに投影されたのは、かつてのNewtonテクノロジーベースの教育用コンピューター「eMate」にも似た美しいシェルのイメージであり、立体的に配されたツートーンカラーと共に、ポータブルコンピューターの概念を一新することに成功した。

デザインディレクターのジョナサン・アイブのモットーは、Apple製品の基本的な外形を子供でも描けるほどシンプルでイコン性（象徴性・記号性）の高いものにすることにある。そこに、有機的かつ使うたびに新たな発見があるようなストーリー性に富んだディテールを付加していく。

iBookにおける貝のフォルムは、カバーを閉じているときにユーザーの大切な情報を殻の中で大事に守り、カバーをオープンすると情報の海に対してすべてが開かれていくような、そういう印象をユーザーに与えるためのものと捉えることができる。

また、この丸みを帯びた形状は、バッグやキャリングケースからiBookを出し入れする際に、無用な引っかかりを防ぐ役目も果たしている。コロンブスのタマゴ的な、ラッチなしで携帯電話のフリップのように開くディスプレイカバーや、一切の覆い蓋の類を持たないポート類も、1）部品点数を減らし、2）突起をなくし、3）破損の恐れをゼロにするという一石三鳥のメリットのために生み出されたものだ。

iMac一族であることを示すハンドルは、巧妙な折り畳み機構を持つと同時に、ディスプレイカバーのヒンジ部を兼ねる設計だ。一見、細く弱く思えるが、実際には中に金属製のシャフトが通った頑丈な構造である。

この見た目以上の丈夫さを重視する姿勢は、コンシューマーから教育市場に至る幅広いユーザー層を考慮して、ボディ全体に及んでいる。同じカラーパーツでも、前端部はプラスティックではなく弾力性のあるラバー素材でできており、衝撃をやわらげる「カラーラッパー」（color wrapper）を形成しているのだ。その厚みは、実に通常のノートPCの４倍以上もある。

全体サイズや大きく湾曲した面の張りも強度の向上に少なからず貢献しているはずで、Apple社としては大きさや重量を多少犠牲にしても、頑強なマシンにしたかったに違いない。

この秋から流行る（？）、そのカラーリング

iMacの５色に比べると、iBookにおけるブルーベリーとタンジェリンの2色のみのカラーバリーエーションは少ないように思える。また、その2色の中の1色に、国によっては人気が低いといわれるタンジェリンが選ばれたことを訝しがる声もある。

まず、カラーバリエーションの数については、さまざまな試作を行った結果、デザイン的に強い力を感じる2色を選んだということになっている。これについては、需要がひとまず落ち着くまでの間、生産を先行させる上でカラーバリエーションを極力減らしたかったとの思惑もあろう。

また色の選択基準については、カラーラッパーの部分に使われているラバー系素材の着色が難しく、IDgが意図する発色を実現できたのはとりあえずこの2色であったともいわれている（彼らが要求は、かなり水準が高いことを勘案すべきだが……）。

しかし、その一方で、IDgが全世界的なトレンド情報に敏感なデザイナーで構成された高感度集団であることを忘れてはならない。先頃、個人的に旅行してきたヨーロッパにおいて、オレンジ色が流行りつつあるような傾向が見られたことを勘案すると、現在のApple製品を象徴するカラーであるブルーベリーと、秋からのユーザー心理を先読みしたタンジェリンを選択したとしても、不思議ではないだろう。

事実、実機を見た人々の反応は、タンジェリンを選択したいという意見が意外に多かった（日本人であっても、である）。デスクトップマシンとあえてカラーコーディネートすることなく、ブルーベリーのiMac（またはPower Mac G3）にタンジェリンのiBookという組み合わせも、大いに魅力的なのではないかと思われるのだが、いかがだろうか？

いずれにせよ、素材の研究にかけても一流のIDgのことゆえ、iMacと同じように近い将来には、きっとカラーバリエーションを拡大してくることだろう。となると、スペックアップと併せて、いつが買い時なのか例によって迷うところだが、これについては「欲しいときが買い時である」としかいいようがない。個人的には、iMacと同じく記念碑的な製品だからこそ、Rev. Aを手に入れる意味もあると思うのだが……。


PowerBookを特徴付けてきたバインダー的なデザインディテールと決別したiBook。名前にはBookの文字があるが、これはブックではなく、情報を守るシェルと呼ぶに相応しい。この角度からはカラーラッパーがナイキのスウォッシュマークのようにも見える

素材の暖かみを活かした、そのテクスチャ

iBookには、他のApple製品以上に手で触れることの愉しみもある。外装に金属を用いずにプラスティックやラバーにこだわった結果、そこには独特の温もりが生まれたからだ。

とても細かいシボ加工が施されたアイスホワイトと底面のプラスティック。ラバーのマットな感触を持つカラーラッパー。そして、比較的光沢のあるハンドル。iBookは、ぶら下げるとき、抱えるとき、タイピングするときで、それぞれ違った触感をユーザーに与えてくれる。逆に、トラックパッドには初めて



iMac to go.

iMacをも越えるパーソナリティがiBookにはある。

会期中はホテル近くの駐車場をはじめ、ソーホーのビルボードなどニューヨークのいたるところでiBookのポスターを見かけた。これは、会場近くの路上の壁面を埋め尽くす20枚あまりのポスター。色は同じでもコピーのバリエーション違いがいくつかある



Photo:Kyoko Watanabe

銀色の金属的な素材が採り入れられ、ポインティング操作が一層滑らかに行なえるようになっている。

あるいは、グレーのラバー素材にスイッチを意味するアイコンをレリーフ状に刻んだ電源ボタンも新しい試みであり、指先からもそのパーツが特別な意味を持っていることが伝わる仕掛けだ。

iBookは見た目のみならず、実際に移動する機会がデスクトップマシンよりも多いだけに、こういった見過ごされがちな部分にまで気を配り、完成度を高めているのである。

アナログ感覚が息づく、そのディテール

このほかにもiBookには、デジタル機器なのにアナログ的な心地よさを追求したディテールがちりばめられている。

たとえば、キーボードのグラフィックと色使いに見られる明快さ。トランスルーセントなアイスホワイトのキーボードとは、それだけでも意表を突いた存在だが、さらにキートップの中央にレターを配置したり、そのレターもイタリックではなくプレーンなスタイルの新書体を使うなど、目にもシンプルで爽やかなものに仕上がった。

ちなみに、白いキーボードとパームレストは手垢などで汚れやすいように思われるが、Apple社の担当者によれば表面に特殊なコーティングが施してあり、従来に比べて汚れのふき取りは容易になっているという。

変わったところでは、電源ポートの周辺に埋め込まれた透明のリングがバッテリーのチャージインジケーターとなっており、充電量に応じてアンバーからグリーンへと連続的に変化することが挙げられる。これは、1チャージあたり最大6時間という電池寿命を前提にバッテリが基本的に固定となったため、Power Book G3のように充電池側にインジケーターをつけることに意味がなくなったのと、できる限り単純かつエレガントな方法で充電状態を知らせようとした結果である（正確な値は、画面内のコントロールストリップを見ればよい）。

ディスプレイカバーの基部に位置するスリープ状態を知らせるランプも、ユニークだ。これまでのようなハッキリした点滅ではなく、呼吸をしているかのように、あるいは心臓の鼓動のように、ゆっくりとフェードインとフェードアウトを繰り返すのである。しかも、閉じていても開いていても状態が分かるように、同じランプがカバーの両面から見えるように工夫されている。

さらに特筆すべきは、従来からのFamily No.（製品系列番号）の記述を"my Family No."にし、原産国表示を"i was assenbled in Taiwan"と書くというように、マシンを擬人化した表記が見られる点だ。実はExpoの展示機では、製品表示ラベルのデザインがブルーベリーモデルとタンジェリンモデルでは微妙に異なるという凝った演出も見られたのだが、このあたりは製品版では統一される可能性もあるらしい。

いずれにしてもiBookのデザインから伝わってくるのは、iMacをも越えるヒューマニティとパーソナリティだ。コンピューターをフリースタイルで使いたい。そして、たまには外にも持ち出したいという人に、iBookは最良の選択となるだろう。



アイスホワイトとカラーラッパー部分のパーティションラインは、筐体の丸み強調するようなカーブを描く。ラバー系素材のカラーラッパーは、通常のノートPCの４倍以上の厚みで衝撃を吸収する。巧妙に折り畳まれるハンドルも視覚的なアクセントだ



少しうがった見方をすれば、銀色のトラックパッドと色つきのボタン部分は、iMacを正面から見たところをシンボライズしているようにも思える。実際にそう意図されたかどうかは別として、そんな風に想像をかき立ててくれるディテールが楽しい



アイスホワイトのキーボードというのも今までにない斬新なディテールだ。特に、キーの中央に配されたプレーンな新書体のレターは、非常に新鮮な感覚である。汚れが心配だが、表面がコートされているためにクリーニングは容易だといわれる



iMac to go.

●荻窪 圭●

こだわりのディテールと妥協を許さない充実の先進機能
詳解！ これがiBookの全貌だ

**ユーザーの過剰なまでの期待を背負って華々しくデビューしたiBook
見た目が斬新なのはもちろん、本当に必要なものだけを積み込んだマシンとして魅力的だ
Expoで発表され、これまでに判明しているiBookの全貌を解説しよう**

世界初のコンシューマー向けポータブルの登場！

とうとうiBookが登場した。コンシューマー向けポータブルという、アップルが以前から投入を公言していたジャンルのマシンである。今のところ、本格的にこのジャンルにマシンを投入したメーカーはアップルが初めてだろう。確かにコンシューマー向けのノートパソコンを出している日本のメーカーは数多いが、どれも既存のノートパソコンをベースに「インターネット専用のキーや音楽CD専用のキーをつけたり、価格を安くしたり、バンドルソフトを工夫したり」しただけの代物で、コンシューマーのために1から設計したものではない。それだけにiBookにかかる期待は大きいし、誤解も生じやすいだろう。

もっとも生まれやすい誤解は、iBookを「PowerBookをコンシューマー向けにしたもの」というもの。これはおそらく間違っている。ノートブック型という点ではPowerBook G3と同じだし、PowerBook G3で培われた技術も随所に使われているだろうが、これは「iMacをポータブルにしたもの」という方が正しいのだ。デザインのみならず、機能やユーザーインターフェイスの取捨選択は明らかにPowerBookではなく、iMacに準じているのである。

2番目に生じやすい誤解は、「iBookはモバイルではないではないか」というもの。アップルは一度もiBookをモバイルとは言っていない。コンシューマー向けポータブルである。Windowsの世界でいえば、CD-ROMドライブを内蔵したオールインワン型でA4サイズのノートパソコンということになる。家庭内において、あるいは必要に応じて気軽に持ち歩けるマシンではあるが、いわゆるモバイルではないのだ。そして、より多くの人が求めているのは実はiBookのほうなのだ。

iBook英語版キーボード

トランスルーセントの白を基調としたキーボード周辺。基本的なキー構成は新PowerBook G3と同じでフルサイズ









各所に見受けられるデザインへのこだわり
iBookと一緒に発売されるAirPort。これに必要なアンテナが既に液晶画面の両端に取り付けられている（写真左）。また、トラックパッドは金属製になり、操作感が良くなった（写真中央）。採用されたのは24倍速のCD-ROMドライブ（写真右）

PowerBook G3との差別化をどう図るか、という点は気になっていたが、それをアップルは見事に果たした。どちらかというと、iMacとの差別化の方が難しいほどだろう。

基本スペックから見たiBook

iBookは前述した通り、非常にiMacに似通った基本スペックを持っている。

ディスプレイは800×600ピクセルのフルカラーで12.1インチのTFT液晶モニターを搭載。iMacは640×480、800×600、1,024×768ピクセルの3つの解像度を持っているが、iBookは640×480と800×600ピクセルのみだ。12.1インチというサイズや使い勝手、コストを考えると800×600で足りないということはないだろう。事実iMacでももっとも実用的に使えるのは800×600ピクセルだ。

CPUはPowerPC G3の300MHzでバックサイドキャッシュは512KB。銅配線の省電力型プロセッサーを採用しているようだ。システムバスは66MHzである。

メモリーはSD RAMを採用。内蔵は32MBで増設用のスロットがひとつ空いており、最大128MBのDIMMを装着して最大160MBに拡張することができる。メモリーの装着はキーボードを外せばすぐできる。

ハードディスクドライブは3.2GBのものを内蔵。CD-ROMドライブは最大24倍速で、本体右側面に装着されている。DVD-ROMなど他のドライブに変更はできない。

グラフィックは4MBのVRAMを搭載したATI RAGE Mobilityというコントローラーを採用。これを2x AGPというバスで駆動している。AGPというのはPCの世界でポピュラーなグラフィック専用のバス。MacではiBookではじめて採用された。VRAMは4MBだが800×600ピクセルというディスプレイサイズを考えると十分すぎるほどだろう。

インターフェイスは現行iMacと同じ。56kのモデム、10/100BASE-TのEthernet、そしてUSB（ただしポートはひとつ）と音声出力である。本体内蔵のスピーカーはモノラルだが、この音声出力にはちゃんとステレオサウンドが出ている。

ノートパソコンにつきもののPCカードスロットはついてない。ネットワーク関係は内蔵しているし、それ以外はUSBで拡張できるという判断だ。考えてみれば、iMac以上の拡張性を持たせる必要はないのである。USBポートはひとつなのでUSBのハブは必要になってくるだろう。

バッテリーは45Whという大容量のリチウムイオン。最大6時間の駆動が可能だ。バッテリーは、本体底面にコインではずせるネジで止められている。

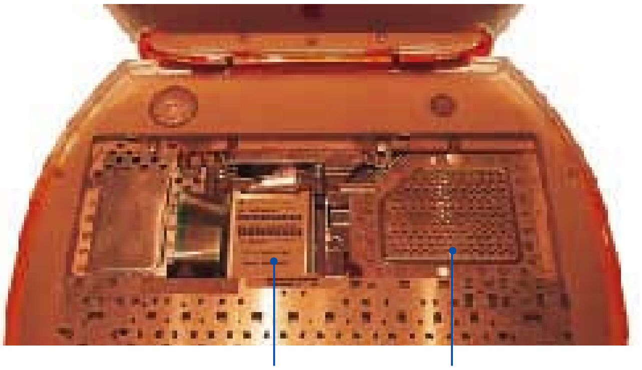
キーボードはホワイトをベースにした新しいもの。PowerBook G3と同じフルピッチの大きなもので、デスクトップのキーボードと同じ感覚で使える。キーボードの手前にはクリックボタンと、金属製のトラックパッドが用意されている。

そして今回もっとも注目すべきテクノロジーである、AirPort用のアンテナだ。ディスプレイ部に内蔵されており、別売りのAirPort BaseStationとAirPortカードを購入するとこのアンテナが働いてワイヤレスLANやワイヤレスモデムとして使うことができる。

AirPortとは何か

AirPortはIEEE 801.11という規格に準拠





驚異の6時間稼働リチウムイオンバッテリーと簡単にアクセスできる“オープンマインド”な本体内部
新PowerBook G3のバッテリーの稼働時間が、連続5時間と聞いて驚いたものだが、iBookのバッテリーは6時間稼働する。 また、本体の薄さや他のI/Oポートの位置などのかねあいから、バッテリーの形状は横に細長いものになっている。上の写真はバッテリーを開けてみたところ。また、今回もキーボードを簡単に開けることができ、ワイヤレス通信を可能にする“AirPortカード”や、メモリーが容易に装着できるという（写真右）



ワイヤレス・インターネットを実現する究極の新製品「AirPort」
iBookでワイヤレス通信を可能にするのがこの「AirPort」。AirPortカード（99ドル）とAirPort Base Station（299ドル）からなり、Base Stationひとつで10人までアクセスできる。電波の届く距離は約45m。教室や広い家などで配線を気にすることなくインターネットが楽しめるのだ



AirPort Base Station の背面の形状



キーボードの下の本体内部に装着するAirPortカード

した通信機器だ。iBookのキーボード下にある専用のスロットにAirPortカードを装着するとUFOのような形をしたAirPort Base Stationとのペアで使えるようになる。

具体的にはiBookとAirPort Base Stationで電波のやりとりをし、その先のネットワークに接続するのだ。コードレスホンの子機と親機の関係に似ているとイメージしてよい。

AirPort Base Stationが持っている通信機能は3つある。

1番目は56kのモデム。この場合はまさにiBookのコードレスモデムのように働く。AirPort Base Stationで電話回線を通してインターネットプロバイダーに接続し、それを離れたところのiBookから操作できるのだ。文字どおり、コードレスなモデムとして使える。

2番目はEthernetのハブとして使う機能だ。LANにAirPort Base Stationをつなげば、LANの端末としてiBookを使える。家のデスクトップ機とLANを構築したり、ダイヤルアップルーターを使ってインターネットにつないでいる人に便利な機能だ。

3番目は複数のiBook同士をワイヤレスでつなぐ機能。ひとつのAirport Base Stationにつき10台までiBookを登録できる。これでiBook同士がワイヤレスでLANを組めるし、さらに、共用できる1台のモデムとして同時利用が可能だ。

AirPort自体は実はアップルの独自規格ではない。IEEE 802.11というワイヤレスネットワークの標準規格に準じており、Lucent Technologies社と共同開発したものだ。よって、IEEE 802.11に準拠した他社のワイヤレスLANシステムも利用できる。たとえば、Lucent Technologies社のPCカード型ワイヤレスネットワークカードを使えばPowerBook G3を、同社のEtherポートを利用したデスクトップ機向けのユニットを使えばiMacを、ワイヤレスLANに参加させることができる。何もこれはiBookだけのシステムではないのである。もはや、部屋と部屋の間でケーブルを引き回す必要はないのだ。

では、AirPortの何が優れているのか。デザインだけではない。今までのワイヤレスLANシステムに比べて、安くて高性能というのは重要なポイントだ。価格はAirPort Base Stationが299ドルでiBook内にセットするAirPortカードが99ドルである。従来の企業用のシステムに比べるとかなり安い。iBookが1,599ドルであることから、セットで購入しても2,000ドル以下であることを目標に設定された価格ではないかと思われる。

AirPortの転送速度は、11Mbps。10BASE-TのEthernetより1割速いのだ。家庭・教育用としては十分な速度であろう。電波の強さも約45メートル届くし、赤外線ではなく電波なので障害物があっても大丈夫。日本で発売されるときは日本の規制があるためどうなるかわからないが、よほどの大御殿に住んでいない限り問題はあるまい。ワイヤレスだから遅い、ということは一切ないのである。

AirPortの設定は専用のセットアップアシスタントを使えば専門用語を知らなくてもセットできるようになっているため、問題はないだろう。手動でも、AppleTalkやTCP/IPでAirPortを選べるようになっており、TCP/IPではIPアドレスを設定すればよさそうだ。

iBookの使い勝手はどうなのか

iBookはおよそ3kgという重さであり、形状も曲面を多用したデザインのため、けっこう大きい。重さに関していえば、より高性能で大きなモニターを搭載したPowerBook G3よりも重いほどである。

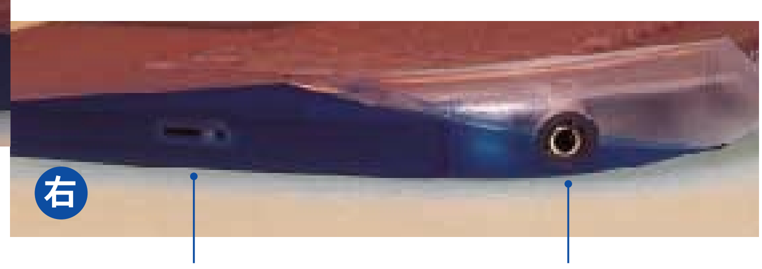
だがそれ以上に注目すべきは、驚くほど細かい点までこだわったデザインだろう。

このクラムシェル型のマシンは、キーボード部とディスプレイ部をたたんだ際、固定するための爪（ラッチ）がないし、開けるときに押すべきボタンもない。自然にパタンとしまり、力をちょっといれればそのまま開くのである。これで開け方がわからないという人は、ラッチを探さねばという先入観にとらわれているというだけだ。家庭で何気なく使うにはこういった細かい配慮がうれしい。

家庭・教育用として見ると、「とがった角が一切ない」という点にも注目したい。多少大きくても、角がなくて全体に滑らかなため、事故も起きにくいのである。かつて



背面ではなく、サイドに配置したI/Oポート
過去のアップルのPowerBookは、ほぼすべてのI/Oポートが謝意面に配置されていた。iBookは 背面部に持ち運ぶためのハンドルがついているので、内部構造が変わり、サイドにポート類が配置された。ただし、PCカードスロットは割愛されたため、サードパーティー発売のFireWirePCカードは使えない



eMate300が発表された際、子供がぶつかっても怪我をしないように角のないデザインにしたという話があったが、今回もそういう点を意識しているのだろう。

また、アップルによると、バックパックに入れることを考慮して、ひっかけて壊れるようなラッチなどの部品を廃し、角をなくして出し入れをしやすくしたうえ、今までのPowerBookよりも、最高で4倍の厚さを持つラバーコーティングを施してあるそうだ。

ディスプレイ部の根本にはスリープ・インディケーター・ランプが埋め込まれており、外側からも内側からも見えるようになっている。このスリープランプも、スリープ時にはただ明滅するだけではなく、少しずつゆっくり暗くなるなど非常に生物的なリズムで明滅する。機械的なイメージがないのである。

スリープ関連の機構も若干変更された。iBookでも蓋を閉めるとスリープにはいるが、蓋を開けたとき、自動的にスリープから目覚めるという設定もできるようになったのだ。

背面に何もコネクターがないというのもノートパソコンとしては非常に珍しいことだ。背面にはバネじかけで本体にくっついているハンドルがあり、それを手で持ち上げればそのままブラブラとぶら下げて持ち歩ける。

コネクターは左右両側にあり、右にはCD-ROMドライブと電源、左にはモデムとネットワークとUSBとオーディオという構成だ。

電源用コネクターにも実は仕掛けがある。ACアダプタを装着してバッテリー充電をしている際はオレンジ色、フル充電の際は緑色に、コネクターの回りが点灯するのである。

キーボードは白くて薄型のタイプ。PowerBook G3と同様に上部のツメを使って外し、内部にアクセスできる。また、キーボードの上部にリセットボタンがあり、先のとがったもので押すことが可能だ。

ソフトウエアやユーザーインタフェイス上の変更点

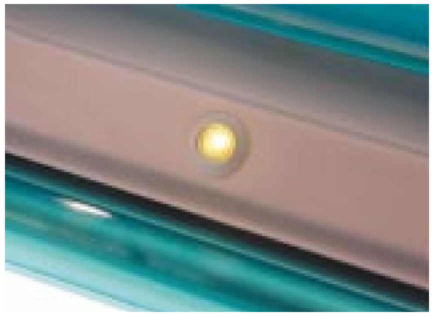
iBookには、ほかにも今までのMacとは異なった点がいくつかある。

まずはスリープ関連。今までのスリープに加えて、ハイバネーションモード（Save and Sleep）が追加された。これは、メモリーの内容をハードディスクにすべてコピーしてからスリープに入るという、より「眠りが深い」スリープ。これだと途中で事故があってもメモリー内容は保護されるし、RAMを保持する今までのスリープに比べてスリープ時の電力消費が少なくてすむ。長時間使わないときはハイバネーションを使うと便利なのである。ただし、復帰には当然時間がかかる。

続いてキーボード。ファンクションキーの役割が増えた。F1～F6はPowerBook G3と同様、音量調節やディスプレイの明るさ調節といった機能が割り当てられているが、F7～F12には好きな機能を割り当てられることができるようになっているのだ。ここにはファイルなら何でも割り当てられるので、たとえば、Apple Scriptでメールソフトを起動してメールチェックをして回線を切る、という一連の動作を記述しておいてそれをF6に割り当てれば、ボタンひとつでメールチェックがOKというわけだ。最近のWindows系ノートでよく使われている機能だが、単純な動作をさせるときには便利ではある。

このようにiBookはバッテリー駆動できて液晶モニターを持ったポータブルなiMacであり、AirPortという新しいソリューションも提供してくれるマシンである、と言える。

iBookはただデザインが新奇なだけではなく、ひとつひとつのディテールに意味がある、まったく新しいカテゴリーのパソコンなのだ。



まるで灯台のように明滅するスリープライト
スリープ時に光るスリープ・インディケーター・ライトは、徐々に明るく、徐々に暗くなる仕組み。このようなディテール部分にも相当のこだわりが見られる



頑強なハンドルはポータブルの象徴
「持ち歩けるiMac」を象徴しているのが、このハンドル。3kgの本体重量を支えるだけあって非常にしっかりした作りになっている。普段はクラムシェルの本体に収まる

ACアダプターの形状、ここに極まる
これまでのノートブックのACアダプターは断線しやすい形状だったが、iBookのACアダプター「YoYo」は、巻き取り式のため断線の心配が少ない。見た目もシンプルでよい





ACアダプター「YoYo」

iBook英語版スペック表

プロセッサー	Power PC G3/300MHz
二次キャッシュ	512K
メモリー	32MB（SDRAM）160MBまで増設可
ハードディスク	3.2GB IDE
ディスプレイ	12.1インチTFT SVGAカラーディスプレイ（800×600）
グラフィック	4MB SDRAMビデオメモリー、ATI RAGE Mobility グラフィックコントローラー
モデム	ビルトイン56Kモデム（V.90、K56flex対応）
接続ポート	10/100 Base T Ethernetポート、12Mbps USB、16ビットステレオ端子、AC電源ポート
大きさ	W34.4×H29.4×D3.15～5.2cm
重量	3.0kg
オプション	AirPortカード（99ドル）、AirPort Base Station（299ドル）
価格	1,599ドル（日本版の価格は8/1現在未定）

付属ソフト●Mac OS 8.6、AppleWorks、Palm Desktop Organizer、Internet Explorer、Microsoft Outlook Express、Netscape Communicator、AOL 4.0、EarthLink TotalAccess、EdView Internet Safety Kit Family Edition、The World Book Encyclopedia、Adobe Acrobat Reader、FAXstf、Nanosaur、Bugdom、QuickTime 4（以上すべてiBook英語版の付属品のため、日本語版のものとは異なる可能性がある）



iMac to go.

Linda Frager

iBookのマーケティングマネージャー、製品コンセプトについて語る

**Mac World Expo NYの会期中、iBookの製品担当である
アップルコンピュータのConsumer Moblie Product Marketing Product Managerの
Linda Fragerに取材することができた。
iBookの新しい機能や魅力について熱っぽく語ってくれた。**

iBookで目指したもの

1年と少し前、我々は"コンシューマー・ポータブル"の開発を発表しました。その後非常に長い時間をかけたのは、顧客に対し、どんなものを示せばいいかということでした。そして、我々がiMacをとても好きだということに立ちかえったのです。同じ構成、同じ性能、同じプロダクトデザインで持ち運ぶことができるノートブック。それがiBookを作るにあたって我々が特に重要視した点です。

素晴らしいデザインの製品にする、という点には本当に時間をかけ、そのかいがあって本当にいいデザインができたと思っています。

まず注目してほしいのは、外側がラバーによってカバーされたデザインです。プラスティックを覆っていますね。これはバックパックに入れて運ぶことを考えた結果なんです。傷ついたりしないようにということです。これまでのPowerBookでは、角が回りのものによって傷つくということがありました。また、ハンドルについても必ず本体に沿うようになっています。

このようにディテールのデザインにおいて重要視したのが、"バックパックに入れて運ぶことができる"という条件だったのです。

各パーツ作りでその点がもっとも考慮されました。ラッチも、扉もありませんし、PCカード用のスロットもありません。なぜなら、これらは毎日家庭で持ち運んで使うという条件では、壊れやすいからです。

ラッチをなくし、確実に本体が閉まるための開発は大変でした。たとえば閉めた後、ハンドルを持って振っても、開かないようになっています。こういったことが毎日使う、というなかでは重要なのです。

パワーアダプターでもそうです。現在我々の周りには多すぎるほどのコードがありますね。そこでヨーヨー・スタイルをとることにしました。コードを巻き込んだ後、コネクター部はアダプターの角のどの部分にも差し込めるようになっています。


Consumer Moblie Product Marketing Product Manager／Linda Frager

我々が"ビーコン・ライト"と呼ぶスリープ・ライトも、注目して欲しいところです。チカチカとした点滅ではなく、マイルドなものに変えました。また、内側からも外側からも見えるようになっています。

スリープ・システム自体も改良しました。パネルを閉じただけでスリープ状態に入り、開けてパワーキーを押すだけで復帰するようになっています。

もちろん、デザインに気を使ったのは外側ばかりではありません。"iMac to go."を実現するために、まず重要視されたのがディスプレイでした。明るくて大きなことが条件でしたが、12.1インチTFTアクティブ・マトリックス・ディスプレイはそれを実現してくれています。またATIの4MBビデオメモリーによって800×600ピクセルの解像度で数百万カラーを実現しました。640×480ピクセルでの表示も可能です。
マルチユーザーゲームをはじめ、人々はゲームが好きですからね。グラフィックパフォーマンスでは満足いただけると思います。

フルサイズ・キーボードも備えています。ファンクションキーの7から12はユーザーがプログラムできるようになっています。インターネットブラウザーやEメールなどのアプリケーションはもちろん、Webのブックマーク、さらに、AppleScriptを割り当てることも可能です。割り当てはファンクションキーのダイアログボックスでドラッグ&ドロップでできるようになっています。

さらにどのファンクションキーに何を割り当てたかわかるように、キートップに貼るためのステッカーがつく予定です。

パフォーマンスでも妥協はしていません。512Kバックサイドキャッシュつき300MHzのG3、ロジックボード上に32MBのDRAMを標準装備します。メモリーには1つの空きスロットがあり、160MBまで拡張可能にな

っています。メモリー・スロットのサイズは、11.4インチです。144ピンの標準サイズになっています。128MBのメモリーを挿すことで、最大160MBを実現します。メモリーの増設はキーボードのラッチを押してはずして、簡単に行なえるようになっています。

iBookは、教育市場での展開を強く意識して制作されましたが、このように簡単に増設ができたり、ロジックボードが見えるような機能は教育現場では問題になることがあります。そこで、キーボード上にあるLEDをドライバーで180度回すとキーボードが外れないようになる、といったセキュリティ機能も備えています。

PCカードスロットを装備しなかったのにはいくつかの理由があります。まず、PCカードの使われ方で一番多いのが56Kモデムであったということがあります。我々はすでにそれを内蔵しています。そして基調講演で発表したAirPortと呼ぶワイヤレス・ネットワークの存在も大きな理由となりました。iBookには、キーボードの下にAirPort用のコネクターを装備しています。

AirPortベースステーションには56KモデムとEthernetポートが装備されています。1台のベースステーションで10台まで対応していますので、1本の電話線やケーブルモデムをシェアできます。教育現場や小規模オフィスではEthernetから接続可能です。

AirportはLucent Techinologies社が開発したものでIEEE802.11として標準規格になっていますから、製品が出てくればPower-BookG3などで接続することが可能です。このAirPortカードスロットはPCカードスロットとコネクターは同じサイズですが、カードのサイズはタイプIIよりも少し小さいものです。スロットはAirPortカード用に設計されていますが、もし他のメーカーなどが規格に合わせたカードを作れば、その他の用途にも使用することは可能ですね。

次にAirPort用のアンテナですが、ワイヤレス接続では重要な要素になります。PCカード型の製品の場合、通常アンテナは1つですが、我々は最善を考えて2つ装備しました。

ワイヤレスにした理由ですが、iBookを開発するにあたり、カウチに座っていても外に出てもインターネットに接続できる、ということを想定しました。また、すべての学生がコンピュータを持つということも。

現在ホームネットワーキング技術には、電話線を使うもの、電力線を使うものなどがあります。しかし、それらは常にコードで接続されてなければなりません。ということは、リビングルームで自由に持ち運ぶことはできませんし、学生1人ほとりが電話線を持たなければなりません。

さらに、11MBという高速接続ということも大きなポイントです。電力線接続は1MB程度です。

広帯域で、それでいてどこにいても接続できるということ、それを実現できるのがAir Portだったというわけです。

夢の実現でもう一つ重要だったのがバッテリーの持続時間です。リチウムイオンバッテリーを使用して6時間という長い持続時間を実現しました。これは周知のとおり、ニッケルカドミウムバッテリーよりも良いパフォーマンスを発揮します。

また、OSでもより改良されたパワーセービングシステムを導入しています。

コンピューターのデザインにおいても、他のノートブックよりも熱の発生を抑えた設計がされています。それにより内蔵ファンは積まれていません。

また、通常スリープ状態でも少量のパワー消費されますが、iBookではパワーを消費しないような工夫もされています。これはハイバネーションに似たものですが、若干違っています。

ワイヤレス接続によるインターネット接続の容易さも強調しておきたいことの一つです。セットアップ・アシスタンスにしたがってセットアップを行なえば“10分でインターネットに接続”することが可能です。

学生をはじめとした一般のユーザーは複雑なワイヤレスネットワーキングの知識を持っていませんから、この容易さという点は非常に重要なのです。

そして、もっとも重要だったのは、ターゲットとなる顧客がいくらぐらい払えるか？ということでした。1,599ドルというプライスレンジなら学生にも家庭にも受け入れられるだろうと考えました。その中で各部分のバランスをとったのです。もっと大きなハードディスクにする代わりにDSTNディスプレーにするということはできませんでした。

■取材：渡辺史敏 Fumitoshi Watanabe／撮影：渡辺京子 Kyoko Watanabe



同じ構成、同じ性能、同じプロダクトデザインを持ち運ぶことができる「iBook」。我々が特に重要視した点です。



いつものラフなジーンズスタイルで現れたApple 暫定CEOスティーブ・ジョブズ

世界を驚愕させるiBookをついに発表！

スティーブ・ジョブズ基調講演詳細レポート

取材：渡辺史敏／Fumitoshi Watanabe
撮影：渡辺京子／Kyoko Watanabe

出るぞ、出るぞと噂されながら、なかなか発表されなかったコンシューマーポータブルが、MACWORLD Expo/NewYork '99のスティーブ・ジョブズ氏による基調講演で、ついに発表された。Appleの新しい転換点ともいえるこの講演で公表された「これからのApple」を詳細に検証しよう



ジョブズの基調講演を心待ちにする人々
朝9時からの基調講演に、8時前から既に長蛇の列ができていた。入り口から最後尾が既にして見渡せないほどだった

ユーザーの期待に応えたApple

会場中が新ポータブル機に対する期待で満ちたなか、舞台後方に設置されたスクリーンに、“Steve Jobs, iCEO”と映し出されると、黒のタートルネック・シャツにブルージーンズというおなじみのいでたちでジョブズが壇上に現れ、「この偉大なMACWORLDで～」と講演を始めた。

が、この“ジョブズ”、最近とみに目立つようになった白髪もなければかなり細身で若い。そう、彼は本物のジョブズではなく、前号のニュースでお伝えしたTV映画“Pirates of Sillicon Valley”でジョブズ役を演じたノア・ワイリーが再びジョブズに扮したもの。会場が大爆笑に包まれるなか、本物のジョブズが登場、「自分よりかっこいい自分に会えるとは思わなかったよ」といって再び沸かせた後、いよいよ本物の講演が開始された。

まずジョブズが行なったのは、第3四半期の業績報告。キャッシュフローが30億ドルを超えたこと、5億ドルの自社株式償却を行なうこと、さらには在庫保有率がコンパックやゲートウェイに比べて大幅に減ったことなど、同社の好調ぶりを強調した。

そして、「今回は紹介すべき新しいプロダクトがいくつかある」と前置きした上で、最初のプロダクトとしてあげたのがQuickTime。

Quick Time 4のムービー・ファイルとしてWebで公開された“スター・ウォーズ・エピソードI”の予告編が、7月末現在までに2,300万回以上ダウンロードされ、その総量が400テラバイト以上にものぼったことを紹介。この人気の一端に、QuickTimeのクオリティが高いこと、さらにはライブ・インターネット・ストリーミングに対応したことがあることを強調、これまでに1,000万以上のQuickTimeプレイヤーがダウンロードされたことを明らかにした。

それを踏まえたうえで新しく発表されたのがQuickTime TVである。最初にジョブズはTVを構成する要素として、TVレシーバー、TV局、放送網、コンテンツの4つをあげた。そして“TVレシーバー”にあたるのがQuick Timeプレイヤーであること、“TV局”にはQuickTime Straming Serverソフトウェアが、“放送網”はインターネットが対応するとした。そしてインターネット上で、使用するサーバーに対する特別な課金もなく誰もが“TV局”になれること、放送網の部分にアップルもAkamai Technologies社と共同で参加することなどを強調した。

さらにQuickTime TVの根幹ともなるコンテンツにはこれまでのBBC、Bloomberg、FOX NEWSなどに加え、アメリカ4大TVネットワークのひとつであるABC、スポーツ専門ケーブル局ESPN、音楽専門ケーブル局VH1、音楽雑誌で有名なローリングストーン、さらには娯楽産業大手のディズニーなどが参加したと発表した。ただしABCとESPNはディズニー傘下の企業であり、この発表は放送・ソフト関係者にはディズニーとの結びつきを強く印象づけたものといえる。

ここでワールドワイド・プロダクト・マーケティング部門副社長のフィル・シラーが登場。BBCのライブ・ストリーミングやワーナーブラザーズのFlashを使ったインタラクティブなチャンネル表示、Internet Explorerと連携した通販ページへのリンクなど、QucikTime TVのデモを行なった。最後にはジョブズが会長兼CEOを務めるピクサー社が現在製作中の映画“トイストーリー2”の予告編を再生して会場を沸かせた。





あれ？ジョブズが若くなってる!?

最初に現れたのは、日本でもNHK放映中の「ER」の若き外科医役としてお馴染みの、俳優ノア・ワイリー。米国のTV映画“ Pirates of Sillicon Valley ”でスティーブ・ジョブズ役をこなしたことを受けて登場。会場を大いに沸かせた。右は街角の同TV映画の看板





進化したQuickTime「QuickTime TV」

リアルタイムストリーミングをさらに進化させたQuickTime TV。ディズニーとの提携でコンテンツもさらに充実し、これからの発展が期待される技術だ



次期OSも発表！今年10月にOS 9が発売される

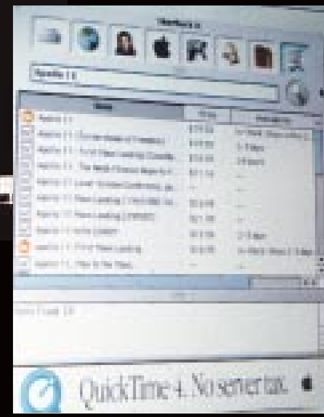
OS8.6と比較して、合計50近くの新機能や改良点が搭載されるというOS 9。詳細は明らかにされなかったが、こちらは米国で10月に発売される予定





OS 9の目玉機能 Sherlock 2の発表

Sherlock 2では、Eメールアドレスの検索や、Eトレードでの商品の価格、届けられる時期まで検索できるようになった。次世代を担う根幹技術となるのは間違いないだろう



約50の改良点を持つOS9の発表

続く新プロダクトとして発表されたのがMac OS 9。10月に99ドルで出荷予定とし、約50もの新機能が盛り込まれていると話した。その上でデモが行われたのがSherlock 2。これまで以上にパワフルなサーチが可能で、プラグイン機能により検索するチャンネルを自由にセットできるようになっている。

さらに“人”の検索メニューを選び、Big footやfour11といったアメリカで人物データベースを展開しているサイトから検索を行ない、人名とともにメールアドレスを表示してみせた。メールアドレスをクリックするだけでメーラーが起動するといった連携機能も有している。

また“ショッピング”の検索メニューを開き、キーワードを検索すると、オンラインショッピングで売られている関連商品がリストアップされた。さらに商品名だけでなく、価格、在庫状態まで表示され、ソートも可能。ユーザーは価格などを比較することができるのだ。また、日本でも人気が出ているオンライン・オークションサイトを検索することもでき、その時点での価格を見て入札に参加するといったことも披露された。まさに新時代の検索機能といったところ。

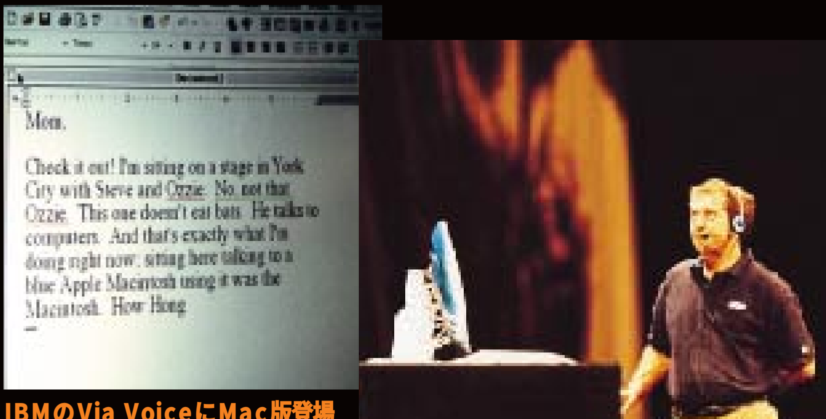
次にスクリーンに表示されたのは、コンシューマー、プロ、デスクトップ、ポータブルという4つの要素で構成されたマトリックス。このマトリックスが最初に登場したのが昨年夏のMACWORLD Expoであり、iMacが一般ユーザーの前に公開された基調講演であった。会場はいよいよコンシューマーポータブルの登場かと盛り上がったが、ジョブズが話はじめたのはiMacについて。

8月15日でiMac発売1周年であることを告げ、スクリーンにはろうそくが1本立った誕生ケーキが映し出された。ジョブズは続いてiMacが発売から1年経たないうちに190万台が売れたこと、さらにその89%がインターネットに接続されていることを告げた。

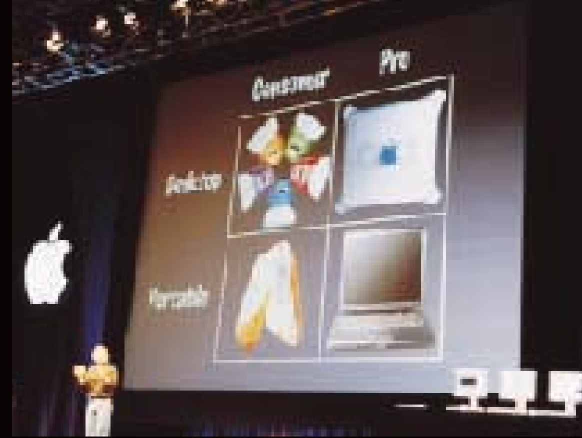
そしてちょうど講演の前日30周年を迎えたアポロ11号の月着陸になぞらえ「偉大な一歩」と自ら評したのがUSBポートを装備したこと。これを契機にUSBデバイスの開発に拍車がかかり、この6月には100を超える機器が既に発売され、200を超える機器の発売が予定されていると告げた。

そして4,000近い新しいアプリケーションが発売されたことを紹介、ディズニーのファミリー向けCD-ROMとBangie Softwareの新ゲーム“HALO”を取り上げデモした。なかでも“HALO”はOpen GLに対応したもので、この日が初公開。細部まで描き込まれた3DCGムービーが披露され「ゲームは偉大だ」というジョブズの言葉に重みを持たせた。

次に紹介されたのはIBMの音声認識ソフト“Via Voice”のMac版。同社ジェネラルマネジャー、W.S. オズボーンがボンダイ・カラーの新イヤホン・マイクを装着して壇上に登場、長文を音声入力してみせた後、そのまま入力したテキストを音声命令でWordに移し込むデモを披露し、大きな拍手を浴びた。このソフトはWindows版で成功しているだけに、参加者の関心も高かったようだ。英語



IBMのVia VoiceにMac版登場
これまでWindows版で人気を博しているIBMの音声認識ソフト「Via Voice」にMac版が登場した。 入力したテキストを 音声命令でワードに落とし込むこともできる



ついに完成したAppleマトリックス
これまで、?マークのまま、詳細が語られることのなかったコンシューマーポータブルの欄。このマトリックスがついに完成した



これが期待の「iBook」の正体だ！
インターネット上で、さまざまな憶測がとんだコードネームP1こと、コンシューマーポータブル。名前は「iBook」に決定した





コンシューマーを意識したノートブック
12.1インチTFTディスプレイ（800×600ピクセル）、32MBのメモリー、10/100 T Ethernet、300MHzのPower PCを搭載する。この装備で1,599ドルは低価格といえるだろう

版だけでなく他の言語版の開発も発表されている。

そして明らかにされる コンシューマーポータブル「iBook」

スクリーンにまた先ほどの4つのマトリックスが映し出された。ジョブズが「いよいよ1つ抜けたスクェアを埋めるときが来た」と言うとスクリーンには、？マークが。

続いてコンシューマーと教育市場をターゲットにしており、スローガンが“iMac to go.”であったことが明らかにされ、「我々はそれをやり遂げた」と宣言。名前は「コンシューマー向けはiMacでわかるようにiがつく」と説明、「iBook」であると明らかにした。

続いて、装備の紹介。12.1インチTFTディスプレイにより、800×600ピクセルで数百万色の表示が可能で、さらにATI Rage 4MBビデオチップ内蔵。 512KBバックサイドキャッシュ付き300MHzのPower PC G3チップでこれは世界で2番目に速いポータブル機であること。24倍速のCD-ROM、32MBのメモリー、3.2GBのHDD、56Kbpsのモデム、USB、10/100 BaseTのEthernet ポート、フルサイズ・キーボードと次々と仕様を発表、その度に参加者からどよめきが起こった。今回のスペックに関してはさまざまな噂が飛んでいただけに、皆抱いていた予想の当たりはずれに一喜一憂といったところだろう。

そのような仕様発表の中で、ジョブズが「この点は非常に重要だった」と強調して発表したのがバッテリー。約6時間の連続使用が実現されていると話した。

使用発表の後、いよいよ実物の公開に。壇上の台に覆われていた黒い布をはずすと2台のiBookが置かれていた。ジョブズはタンジェリン・カラーの1台を自ら持ち上げると、その丸みを帯びたデザインや左サイドに配置されたポート類などを紹介。さらにはハンドルがつけられており持ち運びやすいこと、ディスプレー部と本体を閉じるのにラッチがなく、ハンドルを持って振っても開いたりしないようになっていないことなどを披露し、タンジェリンとブルーベリーの2色が発売されることを明らかにした。

そして各部分をスライドでもう一度紹介した上で、パワーチャージャーが丸くコードを巻き取れる構造になっていることも紹介した。

話は発売価格と発売時期に移り、「これまでのノートPCは2,000ドルを超えるのが普通」としたうえで、1,599ドルという価格と9月発売を発表。Web上のApple Storeなどでの発売を予告している。

ジョブズは「これでマトリックスが完成した」と宣言した後、現在iBookのTVCMが4つあることを紹介、「どれを気に入ったか教えてくれないか？」と語り、CMを上映した。

4つともくるくると回りながら滑っていくiBookに甘いナレーションがかぶるものだが、中でも筆者が気に入ったのが「コンピュータと恋に落ちることができる？」と言ったあと「Oh,Yes! Oh, Yes! Oh, Yes!」と連呼するもの。それぞれにiBookのユニークさ、デザインの秀逸性が出ており、放送が楽しみだ。

“本命”のiBookの紹介も終わり講演もこれで終了かといった雰囲気が漂う中、ジョブズはいかにも忘れていたといった調子で「もうひとつあった」と言って、一度は閉じた再びiBookを開き、Internet Explorerを使い、Webに接続を始めた。

No Wire！
iBookはワイヤレスで インターネットに接続できる！

ジョブズは、さりげなくiBookを持ち上げ、そのままWeb操作を続けた。参加者は最初何が起こったのかわからず、ざわついていたがジョブズが「No Wire」と告げると、興奮の渦へ。ジョブズはさらにフラフープの輪まで通してみせ、iBookがコード接続されていないことを示して見せた。

AirPort。それがiBookの最大の目玉であるワイヤレス・ネットワークの名であるとジョブズは明らかにした。これはワイヤレスLANで、Lucent Tecnologies社が開発した技術。11Mbpsの接続スピードが実現されており、業界標準規格、IEEE 801.11であるという。プライバシー対策には40bit長の暗号が使われているとのことだ。

LANの基本となるのがAirPort Base Stationで、56Kbpsモデムと10/100 Base TのEthernet ポートを内蔵。1台で10台までのiBookをサポートでき、接続距離は150フィートまで大丈夫だとジョブズは話した。

さらにiBookにはあらかじめ2つのアンテナがディスプレーの横に内蔵されており、キーボードをはずした本体内部にあるスロットに専用カード“AirPort カード”を差し込めば自動的にセッティングが行なわれることなどを紹介した。

AirPortカードは99ドルで、AirPort Base Stationが299ドル。ともに9月に発売予定とのことだ。

AirPort Base Stationはシルバーでどことなく UFOを想起させるが、その後上映されたTVCMではイメージそのままに、回転していたのにはちょっと笑わされた。このCMも放送が楽しみだ。

この後再びAirPortのデモに。一度は接続に失敗する場面も見られたが、QuickTimeのストリーミングで接続速度を証明し、さらにはimagiworksによる振動モニターをつけたiBookを持ったシラー副社長が高い位置から飛び降り、その振動データがライブで送られている様子を見せるなど、ワイヤレスの有用性を強調してみせた。

講演も終盤になり、ジョブズは「この困難な挑戦」を成功させたアップルのスタッフに感謝を述べ、会場にいるスタッフを立ち上がらせると参加者とともに拍手を送った。

そして「ライトをつけて！」という言葉とに続き、会場内に100人のスタッフがiBookを持っていることを明らかにし、iBookを体験していってほしいと皆に告げて熱狂のうちに講演を終えた。

本当にさまざまな噂が飛んでいただけに、発表内容はこれからさまざまな検証がされるだろうが、少なくとも演出面では満点だったと言える基調講演であった。



No Wire で観客を驚かせるiBookのデモ
実はこのデモの際、Jobは、iBookをフラフープにくぐらせた。ワイヤレスでインターネットに接続しているのだ





AirPortが実現する 快適ワイヤレスインターネット
iBookに搭載されているアンテナを活かすのが、このAirPortカード（写真左）とAirPort Base Station（写真上）。このふたつさえあれば、ワイヤレスでのインターネット接続が簡単にできる



150フィートまで届くAirPortの実力
AirPortの凄いところは、ひとつのAirPort Base Stationで10人まで同時に接続可能であることのほか、150フィート（約45m）までの距離なら接続できるということだ

興奮と感動のうちに終了する基調講演
会場のあちこちにAppleマークのついたTシャツを着た人が座っていたのだが、実はこの人たちはAppleの社員で、基調講演終了時に、隠し持っていたiBookを高々と掲げあげた。観衆は歓喜の声を上げて称賛した

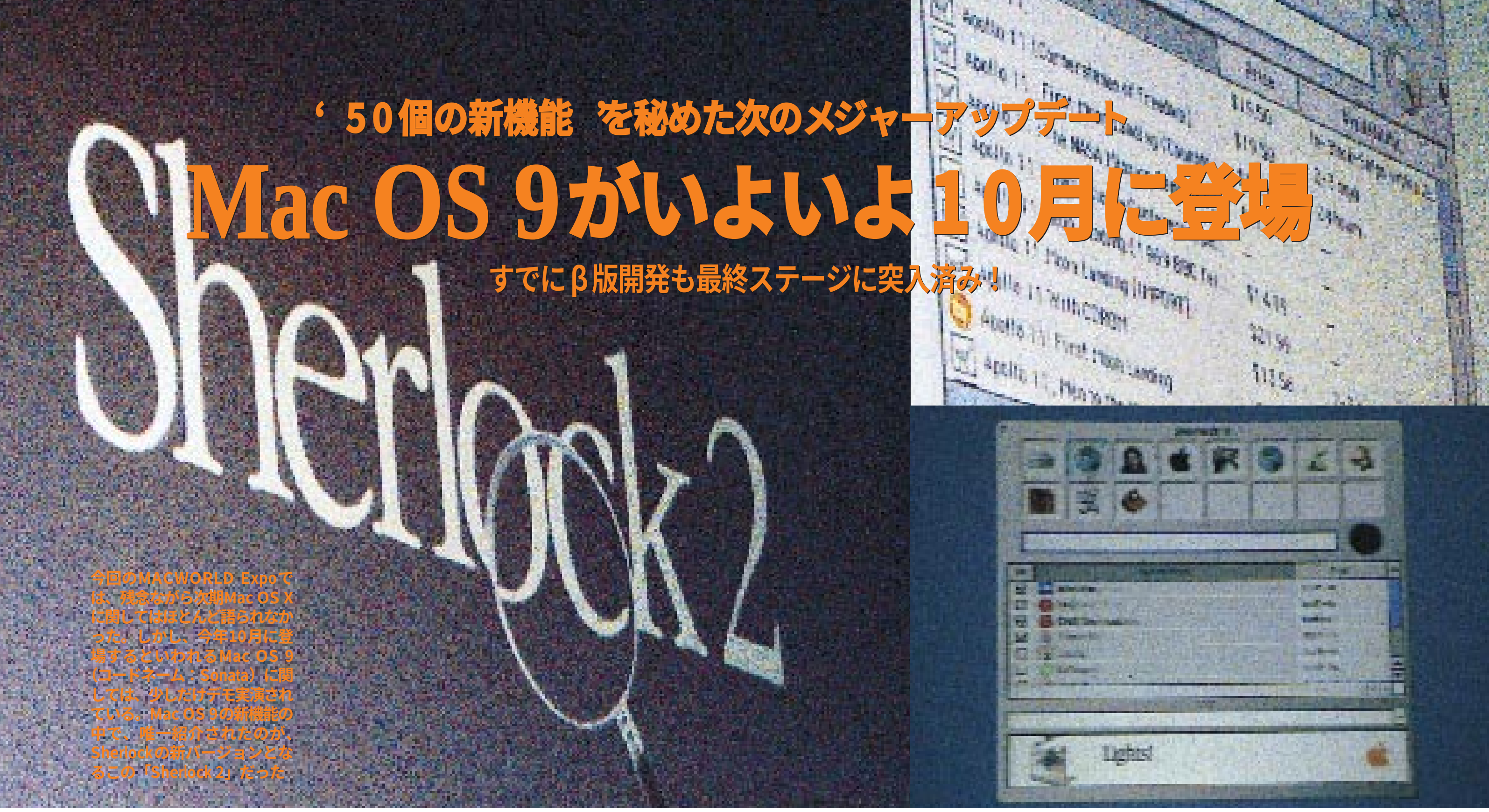




‘50個の新機能’を秘めた次のメジャーアップデート

Mac OS 9がいよいよ10月に登場

すでにβ版開発も最終ステージに突入済み！



今回のMACWORLD Expoでは、残念ながら次期Mac OS Xに関してはほとんど語られなかった。しかし、今年10月に登場するといわれるMac OS 9（コードネーム：Sonata）に関しては、少しだけデモ実演されている。Mac OS 9の新機能の中で、唯一紹介されたのが、Sherlockの新バージョンとなるこの「Sherlock 2」だった

Mac OS 8.7が「Mac OS 9」に名称変更された！？

ジョブズの基調講演の中で、「Mac OS 9（マック・オーエス・ナイン）」が、今年の10月に予定されている次のMac OSメジャーアップデートとして紹介された。

これは多くの来客者がはじめて聞いたOSバージョンなので、会場では多くの観客が驚いていた。しかし、このMac OS 9とはまさしく、今年5月にサンノゼで開催されたWWDC*1ではSonataという開発コードネームで紹介されていたOSバージョンである。つまり、「Mac OS 8.7」となるはずだったOSなのだ。

では、なぜ‘8.7’が突然‘9’に変更されたのだろうか？　その理由は、この次バージョンのOSには多数の新機能が搭載されるため、バージョン番号もそれに見合うだけ大きくジャンプすべきだというApple側の考えがあったようだ。Mac OS 7.xから現行のMac 8.xへの変更と同じくらいに大きなOS変更を、このMac OS 9では見せてくれるという意味なのだ。



今年5月のWWDCではMac OS 8.7として紹介されたSonata。それがこの10月にMac OS 9として登場することになった

‘50個の新機能’で明らかになったのはたったひとつ

しかし、今回のMacworld Expo会場でジョブズが実演してくれたMac OS 9の新機能はたったひとつ、「Sherlock 2」のみだった。

SherlockはMac OS 8.5以降から標準搭載されているインターネット検索機能で、わざわざブラウザーソフトで検索サイトを開かずに、それらすべてにアクセスするという人気機能のひとつである。

その新バージョンとなるSherlock 2では、単純な自然文検索に留まらず、主要LDAP*2サーバーへのアクセスによる人物検索や、主要小売業サイトへのアクセスによる物品価格検索なども行なえるようになった。

そして、現行のSherlockで指摘されている点も改善され、たとえば検索入力と結果出力が単一ウィンドウ内で行なわれるようになった。そして、わざわざSherlockを起動してからローカルディスク／インターネット間の切り替えをする手間を省くため、インターネット検索専用のキーボード・ショートカットも用意される。

Sherlockのユーザーインターフェイスに関しても、QuickTime 4を意識したシルバー調の新デザインとなり、一見するとQuickTime Playerと見間違えてしまうほどである。

残りの49個はこれから少しづつ明らかになっていくはず

以上がSherlock 2の詳細だが、それでは残りの‘49個’は一体どのような新機能なのなのだろうか？

今年5月時点ですでに明らかになっている新機能としては、マルチユーザー環境やパスワード一括管理機能KeyChain、声紋認識機能などがある（次ページコラム参照）。しかし、この3つを足しても残りはあと46個。いずれにせよ、10月の登場に向けて少しずつそのひとつひとつが明らかになっていくだろうから、気長に待つことにしよう。

なお、7月末時点での最新情報によると、現在このMac OS 9のβ版は最終段階のものが開発者たちに配付開始され、動作も非常に安定しているとのこと。

このMac OS 9はOS内部ではそれほど大きな変更点はないので、新機能のほとんどはユーザーインターフェイス周りで提供されることだけは確かなようだ。

Mac OS 9で実現されるマルチユーザー機能とは？

今回のMACWORLD Expoではコメントされなかったが、今年5月にカリフォルニア・サンノゼ市で開催されたWWDCでは、Sonata（Mac OS 9）の注目機能として、マルチユーザー対応というのが明らかにされている。

マルチユーザー対応とは、複数ユーザーで1つのMacを使えるようにするため、ユーザー切り替え機能を簡易的に搭載するということだ。具体的には、まるでUNIXワークステーションのようにMac OS起動時にユーザー名とログイン名を入力するための画面が用意され、そのログインするユーザーの設定に応じてデスクトップ環境が変更するというものだ。

これは小・中学校などの教育機関では非常に大切な機能で、複数の生徒で限られた台数のパソコンを使うときなどに大活躍しそうだ。もちろん、快適なマルチユーザー環境を実現するためには、サードパーティ製ソフトウェアもこのマルチユーザー機能に対応する必要がある。

ちなみに、5月時点のデモで会場を驚かせたのは、もうひとつの新機能である声紋認識機能によって、人間の声だけでその人物を特定し、そのままログインしてしまうという機能だ。つまり、わざわざ自分のパスワードを覚える手間も必要なく、Mac側に自分の声紋を記録しておけば、それがパスワード替わりに使ってもらえるというものだ。残念ながら、5月時点でもこの声紋認識機能には多数の問題点が指摘されていたため、10月登場のMac OS 9ではこの機能が省かれてしまう可能性は高い。しかし、もし実際に搭載されたら、それはパソコン業界全体にとってかなり画期的なでき事となるはずだ。

そして、もうひとつ紹介された新機能が、パスワード一括管理機能（KeyChain）である。この機能は、複数アプリケーションで設定した個別パスワードの管理を行なうための機能だ。つまり、PPPにしろ、メールソフトにしろ、1人の人間が複数のパスワードを覚えるには限界がある。それなら、複数のパスワードを単一のパスワードだけですべて解除すればいいではないか、という発想の機能だ。もし、この機能も前述の声紋認識機能と融合したら、これもかなり先進的なOS機能となるはずだ。

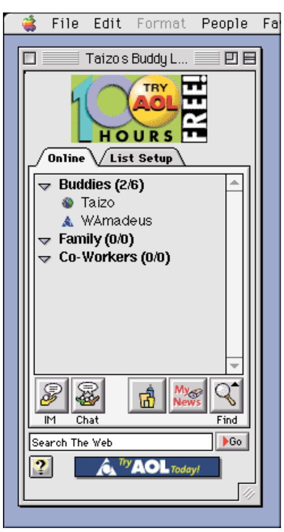
なお、一応注意しておくが、Mac OS 9のマルチユーザー機能はUNIXのマルチユーザー機能とは違い、OSレベルでサポートされるものではない。つまり、‘簡易的’な環境なのだ。だから、ハードディスク上のファイルに作成者名やアクセス権が設定されるわけではない。

OSレベルでのマルチユーザー対応は次期Mac OS Xまで待たねばならないので、そういう意味では、このMac OS 9のマルチユーザー機能は一種の「入門編」と考えておけばいいだろう。



今年5月にデモされたMac OS 9の簡易マルチユーザー機能の実演。この画面ではログインユーザー名をマウスで選択できるようになっている

7月29日に突然AOLと提携発表！ Mac OS 9はAIM互換になる？



現在AOL社が配付しているAOL Instant Messanger 2.0のMac版（英語版）。日本語版はまだ存在しないので、今回の提携は日本のAOLユーザーにとっては大変うれしいニュースだ

7月29日夜、突然米国Apple社と世界最大のインターネットプロバイダーであるAOL*3社との提携のニュースが飛び込んできた。

提携の内容は、AOL社がインターネット上で無償配付しているページャー・ソフト「AOL Instant Messanger（以後AIM）」と互換性のあるソフトをApple側がMac OS用に独自開発するというものである。

ページャー・ソフトとは、インターネット上で仲間や同僚がオンライン中かどうか識別するためのもので、その相手にリアルタイムでテキストメッセージを送ったり、チャットすることが可能なソフトである。最近では“電子メールに替わる次世代インターネット通信ソフト”として注目されているものだ。すでにMACLIFE読者の中でも、ICQ（http://www.icq.com/）というページャー・ソフトを使っている人は多いと思うが、それと原理はまったく同じである。

では、なぜApple社がAIM互換のページャー・ソフトを自社開発することに踏み切ったのだろうか？ その本意がまだ現時点では明らかにされていないが、米国のパソコンユーザーの半数近くがAOLユーザーであることを考えると、このAIM取り込みの戦略はそれほど不思議なことではない。

しかし、気になるのが今回発表されたタイミングである。あくまでも推測だが、もしかしてMac OS 9の‘50個の新機能’の中にこのAIM互換のページャー機能が含まれることになるかもしれないからだ。現在のAIMのように独立したアプリケーションとなるのか、Mac OSに内蔵されるのか、いろいろと想像は付きない。いずれにせよ、もしなんらかの形でMac OSがAIM互換機能を内蔵すれば、これはMacをインターネット用OSとして飛躍させる効果が期待できる。いずれにしても、今後のApple社の動向は要注意だ。

iBook発売の裏で、着々とソフトウェア面での地盤固めを進めるスティーブ・ジョブス。その成果は今年10月に明らかにされる。

*1 WWDC：Apple Worldwide Developer's Conferenceの略。Apple社が主催する、世界中のMacデベロッパー向けのコンファレンス。毎年5月頃にサンノゼ市で行なわれ、Macの最新技術情報などを公開する。*2 LDAP：UNIXベースのディレクトリー管理データベースにアクセスするための標準プロトコル。インターネット上では主に人物／住所検索用のプロトコルとして活躍している。*3 AOL：America OnLine社。2年前に宿敵CompuServe社を買収して名実ともに世界最大のインターネットプロバイダーになった。同時期に日本でも営業を開始し、国内でも20代の女性を中心に加入者が急増中。

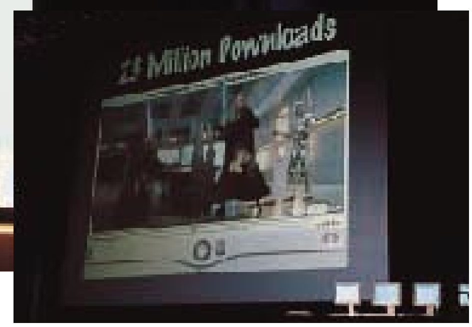
●姉歯 康●

Webベースのビデオ&オーディオネットワーク

QuickTime TV開局

Apple社の新たなマルチメディア戦略の本当の狙い





2,300万のダウンロードが行なわれたと基調講演で発表された『StarWars Episode 1』の予告編QuickTimeムービー。コンテンツメディアの競争は、ユーザー数の競争でもある

インターネットをTVに変える？

QuickTime 4のストリーミング[*1]機能については、本誌7月号『QuickTimeストリーミングはインターネットをTVに変える！』で詳細に述べたが、今回のExpoで、ジョブズは、新たに「QuickTime TV」という言葉を発表した。しかし、QuickTime TVとは新しい技術の名称ではない。「アップルが持つインターネットストリーミングチャンネルのこと」とでも言えばいいだろうか。QuickTime 4のストリーミング技術を用いて、一般のテレビ放送のようにインターネット経由の番組を楽しむためのサービスを提供する。そのサービス全体をQuickTime TVと呼ぶわけである。

内容としては新しくはないが、「ストリーミング」という言葉を使わずに「TV」という名称を使うことによって、一般ユーザーにとって、随分とわかりやすいものになる。まさに、ある意味で「インターネットをTVに変える」ということを表現したかったのであろう。

ストリーミングでAkamai社と協力関係

ジョブズは基調講演の中でも、「放送機器にあたるものがQuickTime Streaming Serverであり、テレビにあたるものがQuickTime Player、ネットワークに当たるものがインターネット」であると、テレビの世界と比較しながら、わかりやすく説明していた。このうちネットワーク（インターネット）については、Akamai Technologies社との協力という新しいニュースがあった。

ストリーミング放送を世界中でしっかり受信できるようにするためには、拠点を世界各地に置く必要がある。そこで、世界各国にサーバーを持つAkamai Technologiesのインフラを用いて、共同で高品質なネットワークを構築していくというわけである。

Akamai社は、以前からコンテンツ配信の改善に取組んできた会社で、CNNやYahooなども顧客としており、15カ国に900ものサーバーを持っている。このサーバーをすべてQuickTime用に使うことになるのかどうかは不明だが、世界中の拠点をリフレクター[*2]とすることにより、帯域幅を保ったまま、しっかりしたクオリティの放送が可能になる。恐らく、アップルのWebページ上のQuick-Time TVでは、すでにAkamaiのサーバーが使われているものと思われる。

気になるのがQuickTime TVの「放送局」(Intercaster）だが、さすがにTVというだけあり、メジャーどころがたくさん名を列ねている。今回、新たに加わったのは、ABC News、Disney、ESPN、The Knitting Fac-tory、RolingStone、VH1、Virgin Radioである。従来から放送を続けているBBC World、FOX Sports Online、Bloombergなども含めて、強力なラインアップとなっている。

中でも注目されるのは、RollingStoneやDisneyなどの、Flash[*3]の機能を利用したコンテンツである。QuickTime 4ではMacromedia Flashのファイルをトラックとして読み込めるようになった。そこで、Flashで作成したアニメーションを番組選択などのインタフェースとし、クリックすると番組（ムービー）が開始するという仕組みを、QuickTime Playerだけで完結できるわけである。

今後、このようにFlashを活用した番組づくりはポピュラーな方法となっていくものと思われる。

気になる日本語版の動向

では、このQuickTime TVは日本国内ではどうなるのか？　特に発表はないが、日本独自でQuickTime TVを立ち上げるという可能性もある。7月号のインタビューで、アップルジャパンの古村氏は、QuickTime日本語版とコンテンツの同時発表の可能性を匂わせていた。7月29日にQuickTime 4日本語版がリリースされたが、その時点で日本語のコンテンツはSony Music Onlineなど数えるほどしかなかった。今後、ニュースやスポーツなど日本語コンテンツの充実が望まれる。





ディズニーやRollingStoneなど、娯楽関係のコンテンツも充実させて、よりテレビらしさを強調したQuick Time TV

「QuickTime TVはTVとは競合しない」



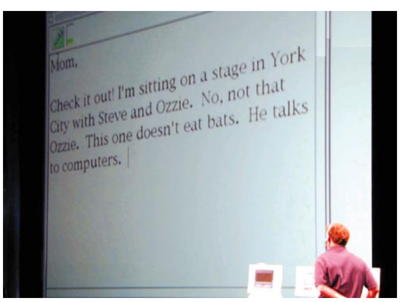
MACWORLD Expoの記者会見の中で、Apple社CEOスティーブ・ジョブズは、ストリーミングについて興味深い意見を述べている。以下はその部分についての抜粋である。

メキシコの雑誌社●QuickTime TV（QTV）はTVに取って変わるものですか？

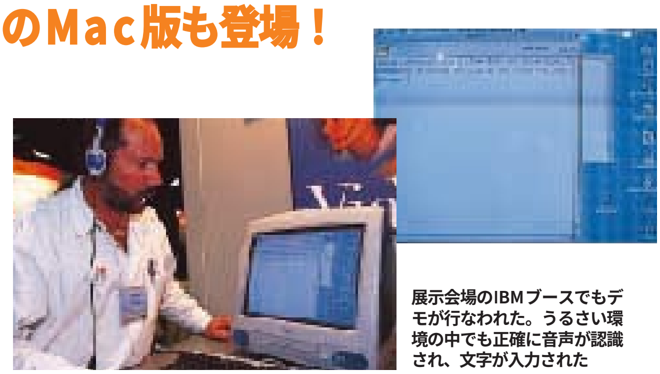
ジョブズ●答えは「ノー」だ。QTVの目的はTVに取って変わるものではなく、ユーザーに最高のWebキャスティング体験を提供するものだ。コンテンツプロバイダの多くが、今、インターネットにおけるコンテンツの利用法を見直しているところだが、我々は、インターネットは新たなメディアであり、TVと競合するものではないと考えている。互いに相乗効果を生むものだ。

（QuickTime TVのような）Webキャスティングの解像度は、TV並みというわけにはいかないので、TV視聴者を奪うものではない。しかし、便利さという側面で考えた場合、非常に優れているといえる。たとえば、Macromediaの「FLASH」とQuickTimeの本格的な統合により、真にインタラクティブなコンテンツを提供できる。QTVでは、音楽を聞きながら、クリックひとつでサイトに行き、そのアルバムを購入することができる。これは今まで実現不可能だったことであり、TVでもあと数年は実現化する予定がない。それが、QuickTimeのみで簡単に提供できるのだ。

IBMの音声認識ソフトViaVoiceのMac版も登場！



基調講演で、音声認識ソフトウェア「Via Voice」のMac版のデモを行なったIBM社のW.S. Osborne氏



展示会場のIBMブースでもデモが行なわれた。うるさい環境の中でも正確に音声が認識され、文字が入力された

Expoでは、もう一つ、重要な技術が発表された。IBMのViaVoice for Macintoshである。ViaVoiceとは、人間の音声認識するという音声テクノロジーで、同社のWindowsマシンに搭載されている技術である（CMなどでもお馴染みだ）。IBMは、この技術をアップルと共同で、Macに移植しているのだ。

Expoのデモでは、ヘッドセットをつけたプレゼンターがPower Macintosh G3の前で会話調に話し掛けると、ストレスなく音声が文字に置き換えられていき、会場の喝采を浴びた。もちろん、実際には文字入力だけでなく、操作の命令ができるようになるはずだ。

この発表がiMacに関してのアナウンスの中で発表されたという点は興味深いところだ。iMacの後継機種が、このViaVoiceの活用をかなり意識したものになる可能性もあるからだ。

ViaVoice for Macintoshには、アップルのText to Speechも統合されて、年末までに登場するという。気になるのは日本語版だが、Windowsにおいては既に日本語版も存在する。英語版登場後、何カ月も待たされることはないだろう。

また、最近はソニーコミュニケーションネットワーク（So-net）の電子メールソフト「ポストペット」のViaVoice対応版が発表された。Windows版は9月10日に発売されるが、IBMの担当者は、Mac版の登場を年末と予定している。つまり、このタイミングで、Mac用のViaVoice日本語版が発表されるという可能性も十分に考えられる。



声でポストペットを楽しめる「PostPet for Windows ver.2.0jp ViaVoice対応版（略称 PostPet ViaVoice対応版）」。現時点では「PostPet ViaVoice対応版」は、Windows専用で、音声によるポストペットの操作や文字入力 が可能で、ペットに声を掛けると、ペットが喜んだり、驚いたり、慌てたり、怒っ たりする機能も追加されている。ピンク色のマイクロフォン付き（20,001円）。Mac版は今年中には発売の予定だという。

*1 ストリーミング：ファイルをダウンロードしてから再生するのではなく、データをパケット単位でリアルタイムに受け取る機能。 *2 リフレクター：1つのストリームから複数のストリームをつくりだす装置。*3 Flash：Macromedia社のマルチメディアソフトで、小さいファイルサイズで、柔軟なアニメーション表現ができるため、WWWでインタラクティブなコンテンツを作る場合のデファクトスタンダードになっている。QuickTime 4でサポートされた。



●大谷和利●

21世紀に向けApple社が目指すもの

今後の戦略の鍵は、Mac単体からAppleブランドとしての訴求にある

今回のNY Expoでは、iBookが発表されたことによっていよいよ製品マトリクスの残された空白が埋まり、Apple社にとって次の一歩を踏み出す準備が整った。21世紀が始まる2001年までには、まだ1年4カ月以上あるものの、来年の前半にはMac OS Xによって基本ソフトウェアの世代交代も完了し、次世紀に向けた戦略が本格化していくことだろう。ここでは、現時点で見えているApple社の近未来に向けたストラテジーを概観してみる。

フォーカスしつつ幅を広げる全体戦略

iCEOにスティーブ・ジョブズが就任してからのこの2年あまりは、Apple社にとって「フォーカスすること」の意味を再定義する期間だったといえる。

ジョブズ自身の言葉を借りれば、フォーカスとは「いかに（余分なものを見極め、うまく）切り捨てていくか」ということだ。己を知り、己を活かすところから、その改革は始まった。

グラフィックデザインにおいて優れた作品が足し算よりも引き算によって生まれ、余白の取り方が残った要素を引き立たせるように、Apple社は一般ビジネス市場から距離を置くことで見事にコンシューマーマーケットにおけるキープレーヤーとして際立つことができた。

今後に目を移せば、おそらくApple社はフォーカスの中心を保ったままで、その半径を少しずつ広げてくるはずだ。それは、ハードウェアで言えばより個人に近いPDA的なデバイスの復活であり、ソフトウェアでいえばShirlockやQuickTimeによるオンラインショッピングやエンターテイメント、エデュケーションの囲い込みということになろう。買い物や娯楽、教育は、明らかにビジネスにおける企業活動とは種類が異なるものの、経済規模的にはやはり巨大なパイを有するコンシューマーの生活行動の要となるものだ。

そういうコンシューマーのライフスタイルに直接関わる部分において、Apple社のブランド力、技術力、デザイン力の3つのパワーを総合してエンドユーザーに訴求していくこと。それがApple社の戦略の基本的な方向性であるといえる。



NEW TECHNOLOGY

Apple's iBook Mac for the lap

$1,599 computer out in September

By Steve Rosenbush
USA TODAY

NEW YORK — Apple Computer completed its return to the consumer market Wednesday with the introduction of a neon-colored laptop called iBook.

The company hopes to build on the success of iMac, a brightly colored, translucent desktop that has reversed Apple's fortunes since it was launched 11 months ago. Apple's share of the retail desktop market has doubled to 6.7% in May, compared with the prior year, according to ... Infobeads service. It

Apple: Interim CEO Steve Jobs holds Apple's new iBook portable computer at the ...orld computer trade show in New York Wednesday.

...Book computer

...reen	12.1 inches
...ice	Starts at $1,599
...odem	Built-in 56K
...rd drive	3.2 GB
...ocessor	300 MgH G3
...ttery life	Up to 6 hours
Weight	6.7 pounds
Memory	32 MB, expandable to 160 MB
Average depth	1.8 inches (2.1 inches at thickest point)
Colors	Tangerine, blue-

design consultant from London says ... knows nothing about software engineeri... Yet he oversaw iBook development a... added unusual high- and low-tech touch...

▶ The most striking thing is the rub... sheet that wraps around the bulletpr... plastic case of the iBook. It comes ... shades of blueberry and tangerine.

▶ It has a carrying handle, an obv... but unusual feature on portable comput...

▶ The laptop has 6 hours of battery... And to recharge it, there's a disk-sha... charger with a power cord that winds ... ly around it. Other chargers offer no ... to hide the cord.

Apple shares rose 1⅛ to $54⅝.

"It's a very appealing product fro... sual perspective and the performanc...

to access the Internet or exchange e-mail while they roam their home, classroom or office. The $400 AirPort base station must be connected to a phone line or a high-speed ... TV company. One base station can handle up to 10 iBooks and works up to 150 feet.

MACWORLD Expo/NY '99



相変わらずiCEO（暫定CEO）の肩書きのままだが、大胆な采配と着実な行動によって、フォーカスした戦略から魅力的なプロダクトを生み出し続けるスティーブ・ジョブズ。右の新聞記事は、USA Todayのもの。一般紙がこれだけ大きく取り上げるのも珍しい

Macの名が消えた iBookが意味するもの

かつて、この業界における成功の秘訣は、OSのライセンスを中心とするソフトウェアビジネスであるといわれたことがある。Apple社もかつては他社のペースに引きずられる形で、そういうベクトルに進もうとしたことがあった。

しかし最近では、保守的なビジネスの世界でそれが通用しても、流動的で常に新しい何かを欲しているコンシューマー市場においては、よりダイナミックで具体的なモノに直結した戦略が求められることが明らかになりつつある。というよりも、業務用と民生用の電化製品の違いを見ればわかるように、家電メーカーは以前からその違いに気づいており、その考え方がコンピューターの世界にも波及してきたというほうが正しいわけだが……。

たとえば、USBはApple社のABDにヒントを得てIntel社が提唱した規格だが、今やiMacがUSBの最良のソリューションモデルとなってしまった。オープンな規格の相乗り状態の中で、独自のブランドイメージとアイデアで優れた製品を生みだしていくというのは、家電では当たり前ともいえるスタイルだが、Apple社はそれをパーソナルコンピューターの世界に採り入れ、業界の壁を打ち破ろうとする初めての企業になろうとしているのだ。

その意味で、iBookの製品本体上にラベルも含めてMacintoshあるいはMacの文字が1つもないことは、とても象徴的だ。今のところ、この点を指摘した報道は他にないようだが、PowerBookでさえ正式名称をMacintosh PowerBookというところを、iBookの場合には単にiBookそのものが製品名なのである。しかも、カタログでも種類によってMacintosh／Macの文字がないか、せいぜいiMacを引き合いに出すスタイルに終始している。

個人的に見てこのことは、今後、市場に対して製品がMacであるかどうかよりも、Appleブランドかどうかを重視して欲しいという意思表示の現れと捉えている。

実際にも、既にiMacはユーザーコミュニティの中で、Macの1モデルというよりもiMacという独立した存在として扱われているし、iBookではさらにその傾向が強まるだろう。逆説的だが、iBookがMacであることを強調し過ぎないこと。それが、Appleというブランドの存在感を高め、今後のビジネス展開の武器の1つとなっていくのだ。

噂されるPalm技術の応用製品やエグゼクティブ向けのPCコンパニオン的プロダクトなどについても、Macかどうかが重要なのではなく、Apple製品かどうかで選んで欲しい……そういう思惑が今回のネーミングの中には見え隠れしている。

他に製品本体ではないが、ハード面での要素技術としてのFireWireも、これから1、2年でライセンスビジネスとして収益の上がる体制が生まれ、21世紀に向けたApple社の重要な戦略上の武器となるだろう。加えて、ライセンスについてはまだ未知数だが、Lucent Technologies社との共同開発によって生み出されたAirPortも同様の道を辿ることが予想される。

その一方でApple社は、他社の技術であっても、優れたものならばこれまで以上に積極的に採り入れていくことになろう。先の家電的な考え方に基づくなら、その中で最良の製品を生み出すという哲学さえ忘れなければ、Appleブランドとしてのアイデンティティは決して失われないからだ。

ツールとしてのOSと メディアとしてのQT

ソフトウェアの点では、もちろんMac OSは伝家の宝刀であり続ける。特に、全面的なオーバーホールを受けたMac OS Xの流れは、クリエーションおよびプロダクティビティのためのツールとして、最低でも向こう10年に渡り、最も使い易くパワフルなOSのポジションをキープし続けるに違いない。

しかしApple社は、これまでのように一般ユーザーに対してその部分だけをクローズアップしてハードウェア製品を販売するような戦略からは遠ざかるだろう。逆に、製品のデザインがOSの使い易さやパワフルさを雄弁に語りかけてくるような、OSとハードの両方を同時に手がける唯一のメーカーとしてのメリットを再び最大限に活かして、幅広い層へのアピールを図るはずだ（既存ユーザーへのOSアップグレードの告知については、この限りではないが）。

ただしソフト面であっても、抽象的なアドバンテージではなく一般に理解されやすい利点については、積極的に浸透させる努力を行なってくるはずだ。

たとえばMac OS 9から組み込まれるSherlock 2がその代表例だが、オンラインショッ



ピングにおける特定商品の検索結果を価格順に、しかも納期に関するコメントまで付けて表示される機能など、具体的で消費行動に直結したメリットがそれにあたる。製品本体の価格が十分に下がれば、この機能のためにApple製品を購入するという個人や企業があってもおかしくない。

QuickTimeもメリットが理解し易いという意味でこれと似ているが、Mac OS自体やSherlockはツール的な性格が強いとすれば、こちらはメディアとしての普及に力が入っている。いち早くWindowsなどに移植されたのもそのためだが、今後は家庭用の情報機器についても積極的にライセンスが行なわれていくようになるだろう。

実際に採用されるかどうかは別として、PlayStation 2を開発中のソニー・コンピュータ・エンターテイメント社の社長は21世紀にはHTMLをなくしたい旨の発言をしているが、既にFlashなどまでがサポートされ、それ自体でインタラクティビティを扱えるQuickTime 4がそれに代わる技術として有望なのは明らかである。

さらに、忘れてならないのは、Sherlockによる検索結果に基づいてオンラインショッピングが行われたサイトや、QTV（Quick Time TV）の契約コンテンツプロバイダーから、Apple社に対してロイヤルティーが支払われることだ。

Apple社はこのように、コンシューマーにフォーカスして製品を販売することを企業間の新しいビジネスモデルに結びつけて、そこからも利益を生み出そうとしている。これは旧来の企業ユーザー相手の商売では考えられなかったパラダイムであり、21世紀に向けてApple社は魅力的な製品造りと共に、この方向性に沿ったビジネスの在り方を一層追求していくことになるはずだ。



iMac to go.

Photo Kyoko Watanabe



左から：●Jonathan Ive（インダストリアルデザイン副社長）●Jon Rubinstein（ハードウエアエンジニアリング上級副社長）
●Steve Jobs（Apple Computer暫定CEO）●Phil Schiller（ワールドワイドプロダクトマーケティング副社長）
●Mitch Mandich（ワールドワイドセールス上級副社長）



Jonathan Ive
インダストリアルデザイン副社長●iBookは、iMac同様、彼の手によってデザインされた

Press Q & A

MACWORLD初日の午後、Steve Jobs暫定CEOを始めとするApple幹部に対する質疑応答のセッションが行なわれた。「iBook」「QuickTime TV」、ISPとの提携による無料iMac提供の可能性などに質問が集中した。

Q 現在、ISPへの加入を条件にPCを無料提供するというようなビジネスモデルがトレンドになっていますが、Appleではこうしたマーケティング戦略を導入しようと考えていますか？

Jobs●3年間のISP契約で無料PCを得ることができるというビジネスモデルに関しては、今後の数カ月でコンシューマーがどのような反応を見せるかを見守る必要がある。実際に契約を行なったことがある人ならわかるだろうが、何枚もの保証書や契約書に署名しなくてはならないので、面倒だ。また、契約を途中で破棄した場合には高額の罰金が課せられる。私にいえることは、コンシューマーの反応を見るということだけだ。

Q Appleは現在、iMacやiBookなどコンシューマー向け製品に力を入れていますが、ビジネス市場からは撤退したのですか？（メキシコの雑誌社）

Jobs●はい（笑）。Appleは2年前に大きな戦略の変更を行ない、優れた製品とサービスを提供するため、我々が得意とする市場のみにターゲットを絞るという決定を行なった。我々は、教育、プロフェッショナル、そしてコンシューマーという3つの市場で優位を保っている。まず、利益率の高い教育市場は皆さんもご存知のように、Appleが最大の市場シェアを誇っている。一時期落ち込んだ時期もあったが、ふたたび我々の市場でのシェアは伸びている。プロフェッショナル市場は、デザイン、出版、Webサイト開発などクリエイティブ関係の仕事に携わるユーザー向けで、我々は50%の市場シェアを持っている。最後のコンシューマー市場では、米国での市場シェアは一時期5%になったが、現在では12%に持ち直している。

Q ヨーロッパ市場でのApple製品の価格が米国に比べて高いのはなぜですか？これはヨーロッパ市場でPCの売り上げが伸びていることの原因にもなっていますか？（アイルランドの雑誌社）

Schiller●ヨーロッパ市場での価格が高いというのは、正しくない。我々は、世界市場での適正な価格設定を行なうことに多大な努力を費やしている。おそらく価格が異なる原因は為替レートの変動や関税にあり、これらを考慮に入れなければ各国でほぼ同様な価格設定になっているだろう。

Jobs●アイルランドの消費税は21%、米国の消費税は6〜9%だ。あなたの質問はおそらく、アイルランド政府に尋ねるべきものだろう（笑）。我々はまた、「EURO」立てで製品を販売している最初の企業だ。これにより、ヨーロッパのどこに行っても同じ価格でApple製品が買える。

Q PCメーカーが到達できなかった市場セグメントで、Appleが成功した理由は何ですか？

Jobs●今まで一度もコンピュータを買ったことがない人が、簡単に使用できるユーザーフレンドリーな側面に特に力を入れていることだ。これによりiMacは、PCメーカーが到達できなかったコンシューマ市場に強くアピールすることができた。また、製品デザインも重要な要素を占めている。デザインが気に入ってiMacを購入したというケースが非常に多い。iMacのデザインは、生活の一部として家庭にとけ込んでいる。コンシューマーの声に耳を傾けることも重要だ。たとえば、iBookにおけるワイヤレスLANのインターネット接続環境「AirPort」は、教育市場で10年以上も強く求められていたものだが、どのPCメーカーも実現できなかったものだ。

Q 今朝の基調講演で89%のiMacユーザーがインターネットに接続していると語っていますが、これは国際市場ですか、それとも米国市場の数字ですか？

Jobs●米国市場だ。ちなみに、iMacの新規ユーザーの33%は日本市場からのものだ。

Q iBookの色に関して：なぜタンジェリン（オレンジ）とブルーベリー（青）なのですか？

Jobs●iMacがブルーベリーから始まったように、今後も色を増やす可能性はある。タンジェリンはインパクトがある強い色だし、この2色がもっとも美しい色だからだ。

Q iBookのデザインコンセプトを教えて下さい。（MACLIFE編集部）

Jonathan Ive●一言では難しいが、基本的にはiMacをベースにして、コンシューマーにアピールするデザインだといえる。また、人々とテクノロジーを結びつけることを考えた。そして、その結びつきは、社会によって定義づけられる。したがって、社会的に大きなインパクトを与えることができるデザインを考えた。（取材：Hiroko Nagano／長野弘子）



本命はFireWire周辺機器
MACWORLD Expo会場リポート

「iBook」が話題を独占した今年のMACWORLD。iMacの発売開始からわずか1年足らずで、カラフルなi新しいUSB機器やFireWire機器が続々と登場し、Macintoshプラットフォームの完全復活を印象づけた。ここでは、とくに注目の新製品や人気の高かった製品を紹介する。

長野弘子／Hiroko Nagano



VST Technologies「拡張ベイ用ドライブ」

新PowerBook G3の拡張ベイ用に、6GB/8GB/10GBのHD、Zipドライブ、SuperDiskドライブを発売中。写真のDVD-ROMドライブは新製品で、10月から439.95ドルで発売される予定



VST Technologies「VST FireWire Zip Drive」

写真は新製品のFireWire対応Zipドライブ。このほか、FireWire対応HD「VST FireWire Hard Drive」も同じ筐体で発売する。10GB（499.95ドル）、14GB（699.95ドル）、22GB（799.95ドル）で、日本では9月以降発売予定



Diamond Multimedia Systems「Rio 500」

携帯型MP3プレーヤー「Rio 500」。最長で2時間の音楽データを記録できる64MBのフラッシュメモリーを搭載し、USB接続でMacに対応。日本では8月下旬に出荷予定。実売は、3万4800円前後



Second Wave「SCUSBee」

「SCUSBee」は、USB-SCSI変換ケーブルで、7台までのSCSI機器を接続可能。米国では79ドル。日本では発売未定



NEW MOTION「GDock」

青白PowerMac G3に設置する「GDock」。3-4基のUSBポート、2基のIDE/シリアルポートがつき、ドライブ部分はZip、SuperDisk、MOなどに交換可。9月発売。259ドル



Procomp Infomatics「1394 Digital Camera C100T」

FireWire対応CCDカメラ「1394 Digital Camera C100T」。オートフォーカス機能つきで、30フレーム/秒で撮影可。10月発売予定で、価格は249-299ドル前後



NEW MOTION「iDock II」

iMac用のドッキングステーション「iDock II」は、4ポートのUSBハブ、2基のシリアルポート、1基のADBポートにFDDを搭載。米国では8月後半発売予定。259ドル



カシオ「QV-8000SX」

CCDの解像度は131万画素。米国では、699ドルで10月に発売予定。日本での取り扱いは検討中とのこと



カシオ「QV-2000UX」

解像度は211万画素。IBMの超小型ハードディスクに対応する。米国では799ドルで10月に発売予定。日本での取り扱いは検討中

SoftAcoustik「FireWireスピーカー」

世界初のFireWire接続スピーカー。米国での発売は12月予定で価格は2,500ドル。日本での発売は来年の中頃で、価格は未定。また、色は現在ボンダイブルーのみだが、今後は黒も用意する





ヤノ電器 FireWireHub

6ポートの「FireWire Hub」は、9月後半～10月あたりに発売予定で、価格は3万円前後



富士通「DynaMO」

富士通出展のFireWire仕様のMOドライブ「DynaMO」。米国での出荷は10月。日本ではヤノ電器などが同ドライブを販売



Miro Displays「iBug」

iMac用のカラーキャリブレーションシステム。USB接続発光センサーをモニターに取り付け、ソフトウェアがICCプロファイルを作成して、ColorSyncを起動させる。日本では10月発売で価格未定



Miro Displays「Radius Artica Display」

24ビットカラーで1,600x1,024ピクセルの解像度。Formac Electronicsの「ProFormance 3」グラフィクスアクセラレータカードが添付され、2,899ドル



Singapore Shinai Sangyo「i-Vox」

Palm IIIのカバーと取り替えて使用するICレコーダーの「i-Vox」。8分間の録音が可能だ。米国では49.95ドルで販売中



Escient「C200 DVD Changer」

最大200枚のDVD-ROM・DVDビデオ、CDなどを呼び出し可能。サーバーはFireWireで接続され、ネットワークにつながれた最大63台のMacで同チェンジャーを利用できる。1,500ドル。日本発売は11月以降を予定



Connectix「Virtual PC 3.0」

「Virtual PC 3.0」は、新機能としてUSBからシリアルポートまで制御できるAppleScriptを搭載し、Windows用のUSB機器を制御可能。9月以降に発売。日本では10月以降。179ドル



NEC「PetiScan」

USB接続の携帯用スキャナー「PetiScan」ハードカバーの本と同程度の大きさで、写真や名刺、図表やマップなどをスキャンするのに便利。日本では、34,800円で販売中

MACWORLD Expo会場リポート





Adaptec「Toast 4」

CD-R製作ソフトの決定版がバージョンアップ。価格は99ドルで、米国で9月下旬～10月発売予定



Aladdin Software「MacTicker」

特定の銘柄の株式動向を自動更新してくれるソフトウエア。株価が急上昇中には、点滅して知らせてくれる。情報ソースは、YahooやAOL。価格は29.95ドル。日本語版は現在検討中



MicroSoft「Inteli-Mouse」

マイクロソフト製、噂の感応式マウス。評判は上々だ。日本発売は10月を予定している



Canon GL1

プロ向けに開発された本格的デジタルビデオカメラ。27万画素の3CCD搭載。2,500ドルで9月発売予定

Scitex「ROBOLAB」

流行のマインドストーム製品「ROBOLAB」日本での発売は来年以降の予定で、価格は未定









EPSON「Stylus Scanシリーズ」

プリンター、スキャナー、ファクスの機能を備える「Stylus Scan 2000」は、基本的な4色印刷、スキャン、コピーが可能で349ドル。写真並みの高画質を提供する「Stylus Scan 2500」は499ドル、さらに高性能バージョンの「Stylus Scan 2500 Pro」は699ドル。5色のカバーあり

Macally「iShock」

MacallyのUSBゲームパッド「iShock」。日本では、デンノーが8月末に8,900円で発売予定

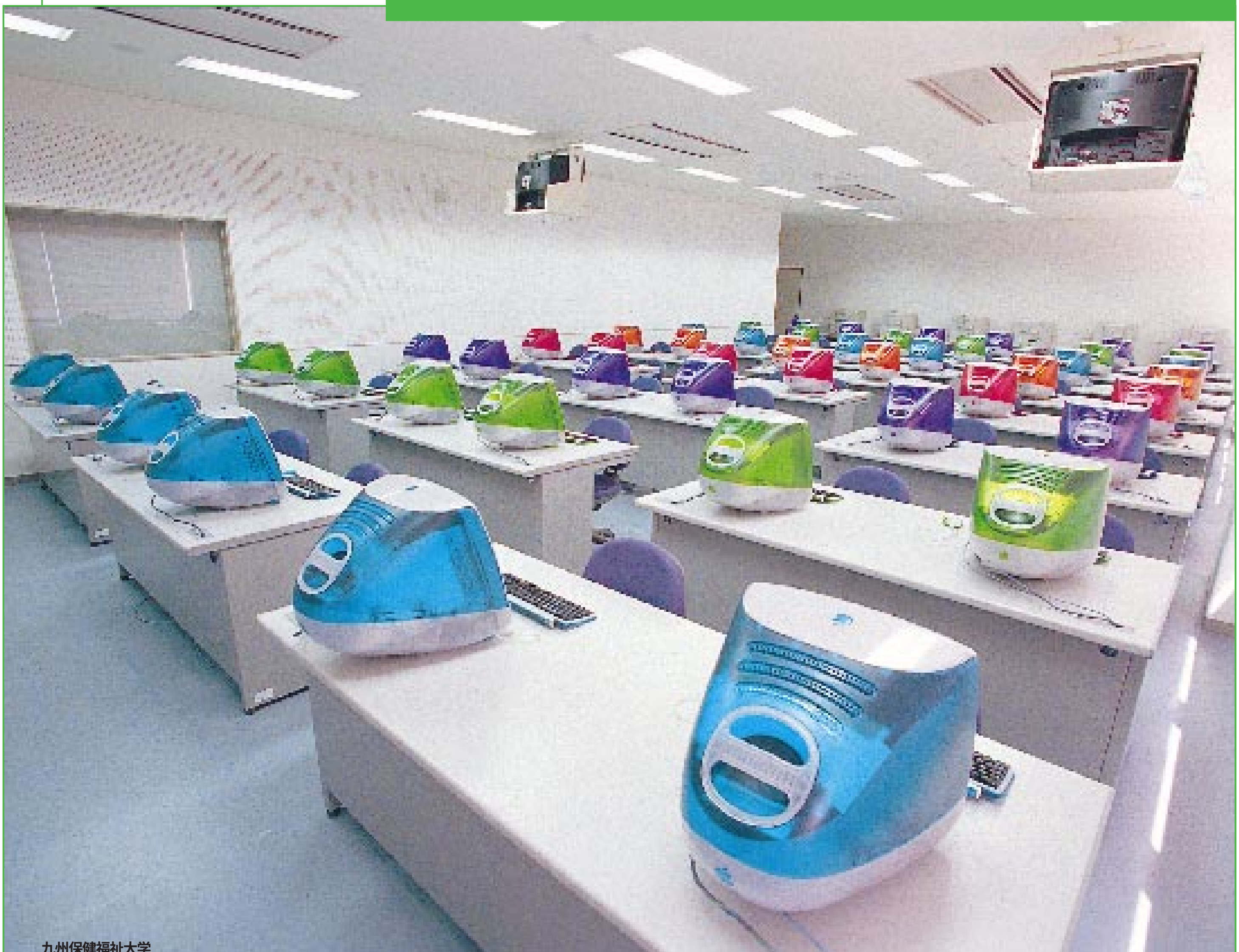




Macally「iSweet」

「iSweet」は、ボディカラーが取り替え可能なUSBワンボタンマウス。日本では8月末にデンノーから5,200円で発売予定。このほか、2ボタンマウスや、カスタマイズ可能なスクロールマウスなどもある

Mac in the Scene
～新世代Macたちの肖像～



九州保健福祉大学

今年初めに開催されたSan FranciscoのMACWORLD Expoにおいて、
Blue & White G3や5色のiMacなど、
Appleの新世代機が発表されてから早くも7カ月以上が経過した。
しかし、こうした新しいMacが
具体的にどのように活用されているのかかという話は、
実はあまり報じられていない。
そこでこの特集では、新世代Macが活躍する
さまざまなシーンをレポートする。

編集協力／ランディング



青山にあるバー「Nude Lounge」（12：00～24：00 月曜定休）。8月からはiMacを1台追加し、インターネットカフェとしての営業もスタート。インターネットの利用は無料で、時間制限もない

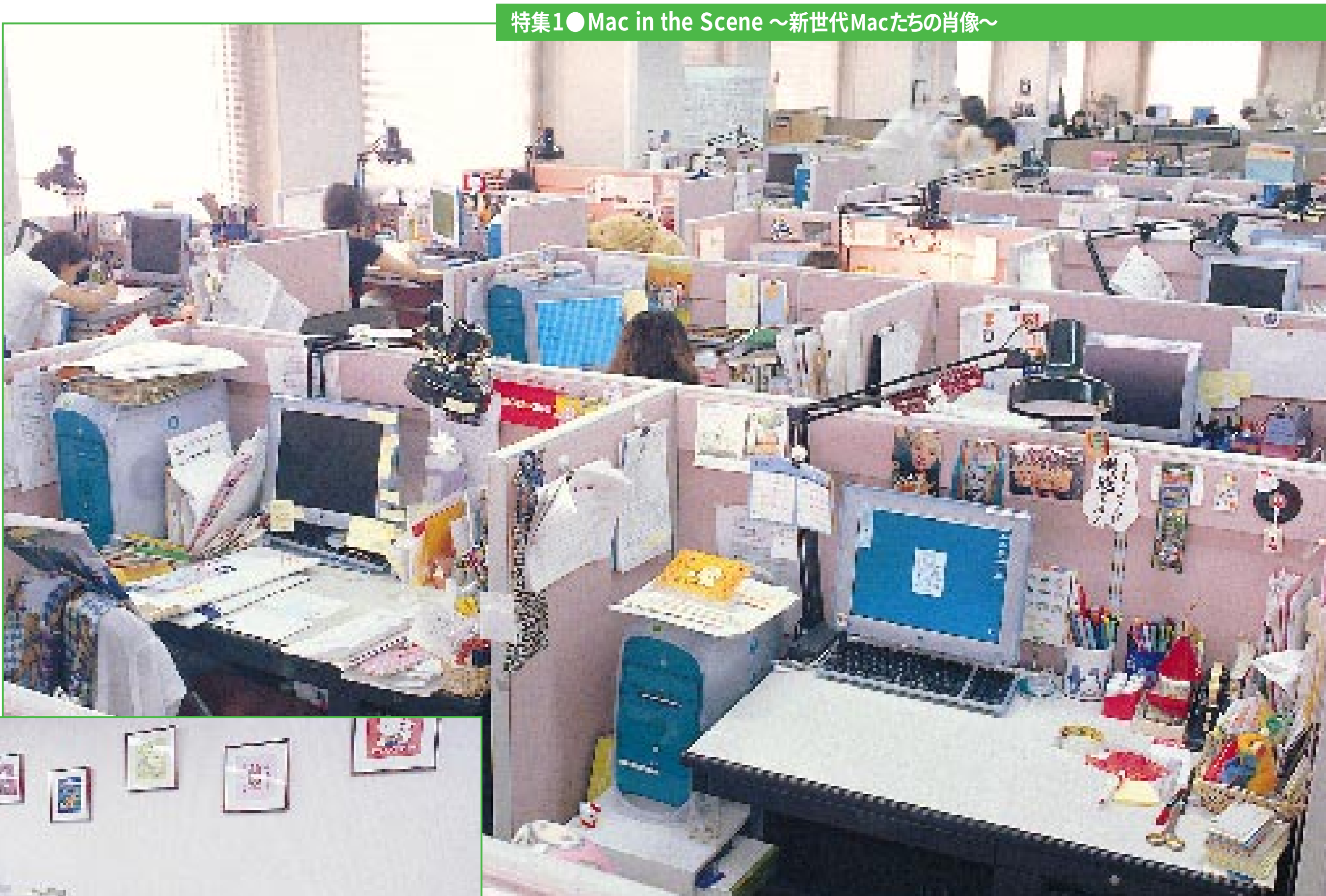


Nude Loungeと同じ敷地にあるカフェレストラン「Las Chicas」（11：00〜23：00 無休）2階の共有スペース。ここでもインターネットにアクセスできる
■Vision Network 03-3407-6863（Nude Lounge、Las Chicasとも）

iMac in the Scene.

サンリオ

キティグッズはB&W G3でデザインされていた





上●カード企画部では、B&W G3にApple StudioDisplay（15型）を組み合わせて導入。
左●キャラクター製作部

“ハローキティ”“みんなのたあ坊”“コロコロクリリン”といった、
多くの人に愛される、さまざまなキャラクターのデザインを手がけるサンリオでは、
10年ほど前からMacを導入し、デザイン業務での使用を開始した。
現在は、200名ほどのデザイナーほぼ全員にMacが割り当てられ、
その中には、B&W G3も大量導入されている。
同社キャラクター制作部の百瀬博之氏に、
B&W G3の導入前後の状況について聞いた。



百瀬博之氏
サンリオ　キャラクター制作部
デザイン課　課長代理

デザイン業務への導入

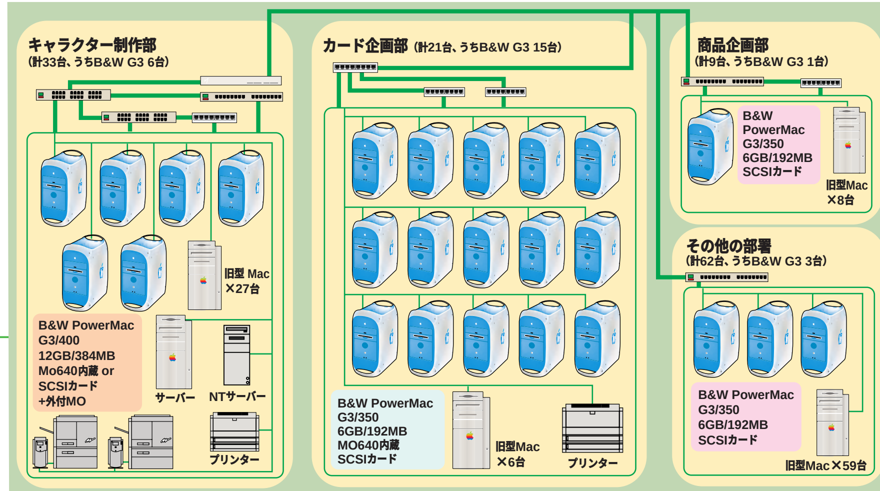
サンリオでは、10数年前からデザイン業務へのコンピューター導入を検討し始めた。

「当時はコンピューターを実際のデザイン業務に活用できるかどうか、半信半疑でした。しかし、サンリオピューロランドの立ち上げをアメリカの企画会社と共同で行なったのをきっかけに、コンピューターをデザイン業務に活用できると確信しました。企画会社の人間はアメリカからMacを持ち込み、簡単に絵を描いていましたからね」とキャラクター制作部の百瀬博之氏は話す。

だが、これでMacの導入を決めたわけではない。当初、CG専用のコンピューターの導入も検討された。しかし、最終的にデザイナー1人に1台のコンピューターを導入しなければ業務には活用できないという結論に至った。このため、CG専用の高価なマシンではなく、汎用性が高く、市販されているMacが選択された。今となっては、この選択は大正解だったといえるだろう。

当初はテストとして数台のMacを導入したが、使う人は限られていた。また、絵は描けても、イメージどおりに出力できなかったという。だが、そのうちにMacが印刷業界の標準となるにつれ、

ネットワーク上には、さまざまな機種のMacが存在する。最初は問題が発生する可能性も考えられたが、とくに心配するようなことはないようだ。そのため、Mac OSのバージョンを揃えるということはしていない。ただし、プリンタードライバーやOpen Transportといったネットワーク関連の機能拡張書類は、常に最新のバージョンを使い、ネットワーク上の全Macに同じものをインストールするようにしているという



4年ほど前にはデザインしたものをデータで入稿するまでになり、やがて導入当初の計画通り、デザイナーほぼ全員がMacを使えるようになった。現在では、業務の大部分にMacを使用するため、デザイナーの人数分のMacが導入されている。

最上位機種を選択

百瀬氏が所属するキャラクター制作部では、当初、B&W G3 400MHzモデルを6台導入した。「デザインが好きではない」という声もあったが、業務上、最上位機種を導入するという方針に基づき決定したという。旧機種のリース切れにともなうリプレースというのも理由のひとつだ。

サンリオでは、MacのサポートはTooのスタッフが行なっている。導入するマシンについてはTooのスタッフと事前に相談しているため、不安はなかったそうだ。

周辺機器に関しては、USBのスーパーディスクドライブがすべてのB&W G3に装備されている。Illustratorで作成したデータは、1MB以下のものも多く、フロッピーを利用することが多い。そのため、これはスーパーディスクドライブというよりは、フロッピーディスクドライブとして利用されている。

フロッピーディスクがないためインストールできないフォントもあるが、「文字データはアウトラインに変換し、それができないフォントは使用しない」（百瀬氏）ため、支障はない。

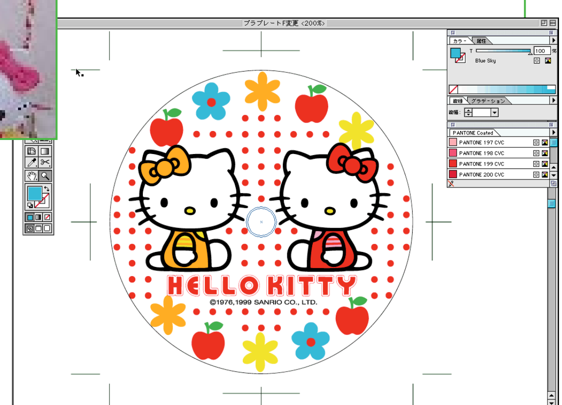
「導入後も深刻な問題は発生しておらず、順調に稼働しています。この処理速度の速さに慣れてしまうと、他のマシンは使えません」と百瀬氏。

OS X Server導入も視野に

今後の検討課題はWindowsとMacの混在するネットワークの構築とサーバーの導入。現在は、Apple Workgroupサーバーと、スケジュールを作成するためのファイルメーカーPro用のサーバーがあり、加えて、過去にデザインしたキャラクターを自由に閲覧できるようなデータベースシステムを構築中のNTサーバーが設置されている。

キャラクター制作部では、Macの台数は人数分にあるが、さまざまなスピードの機種があり、仕事の内容に合わせてマシンを使いわけている。そのため、日によって使用するマシンが変わり、個人で制作しているデータは、MOに入れて持ち歩かなければならない。ローカルのハードディスク並みの転送レートのMac OS X Server*1をこういった個人データの管理に利用すれば、サーバーに保存してあるデータを、クライアントマシンから、まるで自分のハードディスクから取り出すように取り出すことが可能になる。こうした利用方法も含め、今後はMac OS X Serverの導入も視野に入れているという。





上●キャラクター制作部の中に設置されている「キティ」の部屋。キャラクター幅広い年齢層に支持されるキティちゃんのグッズは、テレビ、冷蔵庫、ゴルフバックなど幅広い
右●Illustratorによるキティグッズのデザイン案。各キャラクターとも、原画を描き起こすまでは手作業で行ない、それ以降の過程にMacを用いる

➡ SCSI対応機器の問題は事前に回避

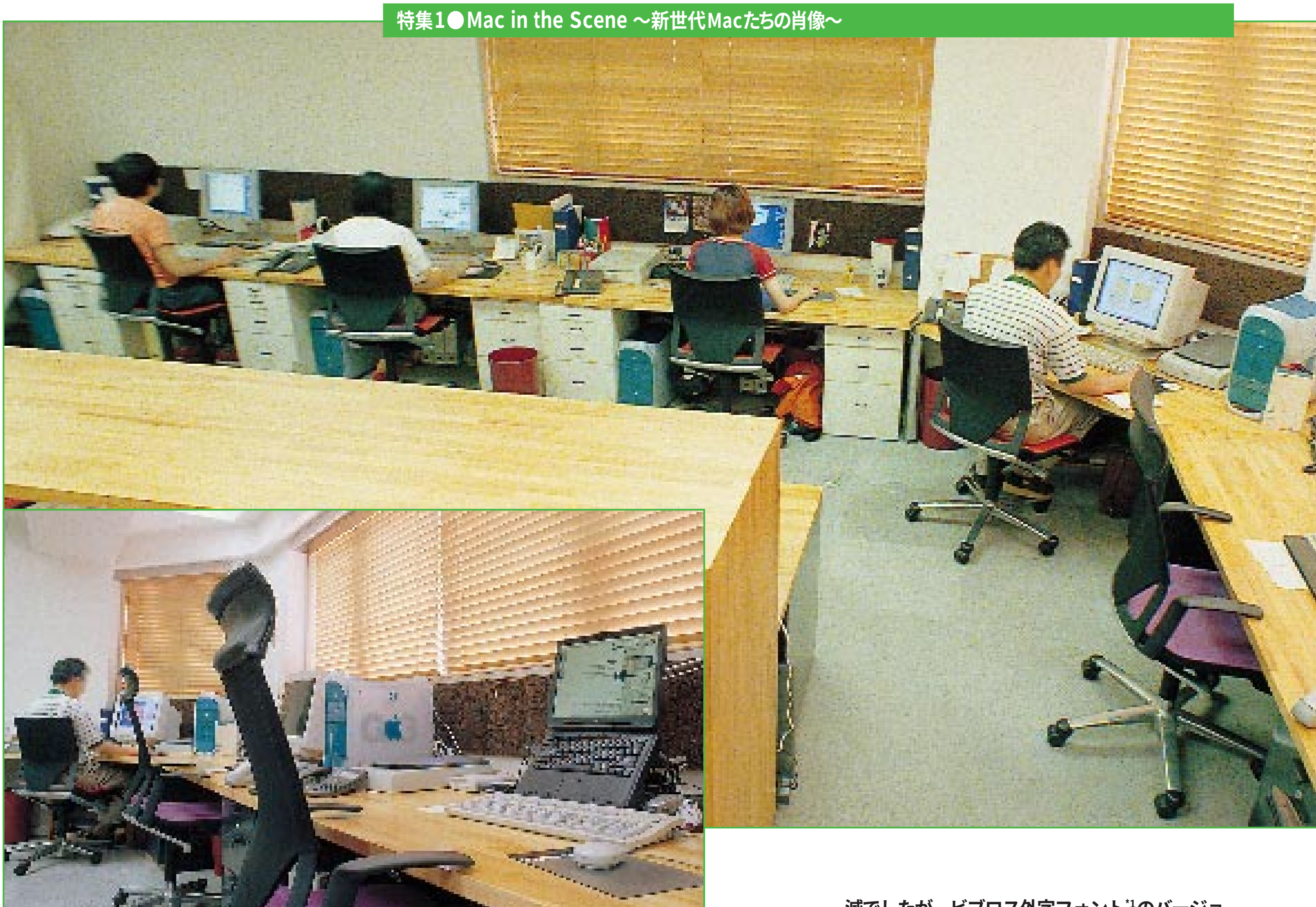
キャラクター制作部で導入したB&W G3 Mac 400は、Ultra2 Wide SCSI*2カードが装着されている。このカードが装着されている理由は、転送速度が速いUltra2 Wide SCSIハードディスクを搭載したためだ。カードには外付けのSCSI機器も接続できるポートもあるが、現在一般的に利用されているMOドライブなどのSCSI機器で、Ultra2 Wide SCSIに対応しているものは数少ない。もちろん、対応していない機器でも接続は可能だが、その場合、内蔵ハードディスクの転送レートが下がってしまうなどの問題が発生する。また、機器によっては認識されないものもある。

サンリオのサポートを行なうTooでは、こういった点を事前に把握し、どういった問題が起こるかを検証している。そして、実際の導入時には内蔵されているSCSIインターフェイスカードは外付のSCSI機器には使用せず、別のSCSIカードを装着したり、ATA*3接続の内蔵MOを利用するなどして問題を事前に回避している。

*1 Mac OS X Server：Macintoshプラットフォームの次世代OSとして登場した高性能サーバーOS。 *2 Ultra2 Wide SCSI：最大80MBの転送速度を持つSCSIのインターフェイス。
*3 ATA：IDE対応機器を接続するためのインターフェイス。

エイアール

PowerBook、液晶モニターでもDTPやデザインはできる



上●エイアールの事務所内。CRTモニターが少ないため、すっきりとした印象を受ける
下●菊池氏は、写真右端のPowerBook G3でDTPの作業を行なう

書籍、雑誌、カタログと幅広い分野でデザイン、DTPを手がけるエイアールでは、アートディレクターの菊池美範氏を除く6名のスタッフ全員がB&W G3を使っている。導入後の問題点と使用感について菊池氏に尋ねた。



菊池美範氏
有限会社エイアール
代表取締役
アートディレクター

B&W G3の問題とメリット

エイアールでは、当初、B&W G3 300を1台購入した。内蔵ハードディスクとマザーボードの故障で2回ほど修理に出すことになったが、何とか使用できるという目処が立ち、新たに350MHzモデル5台の追加購入を決めた。ただし、メンテナンスを依頼しているテクニカルアドバイザーのアドバイスにより、購入にあたっては、同一ロットで、連番に近いものを揃えた。内蔵ハードディスクも経験から信頼できるメーカーを指定し、追加するメモリーもすべてのマシンに同じメーカーのものを搭載した。こうして、5台すべてのマシンを同じ状態にしておけば、管理しやすくなるというのが狙いだ、しかし、これだけ気を使っても問題は発生した。

「一番の問題はフォント。フォント環境が以前にもましてナーバスになっています。モリサワOCFフォントのインストールに関しては、テクニカルアドバイザーに相談しました。外字環境はほぼ全滅でしたが、ビブロス外字フォント[*1]のバージョンアップによってようやく解決できました。さらに、古いType1フォントが壊れるということもありましたが、これははっきりした原因もつかめず、現在も解決されていません」と菊池氏。

DTPソフトウェア全般の安定度もよくない。OSのバージョンに対応していないソフトを使っていることもあるが、QuarkXPress 3.3.1では、使用するとフリーズする機能もある。これに関しては解決策はない。しかし、菊池氏はそれでもB&W G3を使い続けるという。

「不安定ではありますが、デザイナーの仕事に使えないわけではありません。要は、基本的な機能が使え、出力できればいいわけで、使えない機能は使わなければいい、使えるようになるまであきらめればいいんです」

さまざまな問題はあるが、メリットも大きい。「画面の描画速度には満足しています。B&W G3はビデオ性能の向上により、フォントメニューのスクロールが速すぎて困るくらいです。これは、ちょっと前のScitexの画像処理専用機並みの速さですね」

日本語の表示は画面にレンダリングする時間が



かかるため、グラフィックやDTPでは、画面の描き換えの速さが重要。すなわち、浮動小数点演算ではなく、グラフィックのアクセラレーションのほうが重要なのだ。

液晶モニターをDTPに使用

　エイアールの仕事場は、シンプルで実にすっきりと落ち着いた雰囲気である。これは、机の上を占領し、周囲に圧迫感を与えるCRTモニターが少ないためだろう。

　代わりにApple StudioDisplay（液晶／15型）が導入されている。液晶ディスプレイの導入は、「画質にどの程度我慢できるか」という実験的な側面もある。実際に菊池氏自身は、PowerBook G3を使用してDTPを行なっているが、そこから得た結論としては、対視野角が17インチモニターと同等であれば問題ないということだった。現在導入されている液晶ディスプレイは、対視野角が380mm。17インチディスプレイの端を10mmくらい切り取った程度の大きさになる。ディスプレイが大きいにこしたことはないが、画面が小さくならなければ問題ない。では、色の表示は問題にならないのだろうか。

「BARCOのモニターを使って、シビアに色を検証するというなら話は別ですが、一般的なCRTモニターは、正確な色を表示できるわけではないでしょう。古くなり、フォーカスのぼやけたモニターを使うくらいなら、液晶モニターで十分。デザイナーの頭の中にはキャリブレーションや色見本が入っていますから。モニター液晶になったところで、その点は変わりません」

　実際の業務では、シビアな色が要求される画像データは、アタリ画像やすでに色調整が完了しているデータをもらい、素材をどうレイアウトするかを決める。このようなデザインの流れなら、モニターに色表示の正確さを求める必要はない。また、液晶モニターは反応速度が遅いといわれているが、CPUやビデオカードの性能が上がれば、描き換えも速くなるので気にならないという。

　ただし、フォトレタッチに利用するには難しい部分があるのは事実。エイアールでは、フォトレタッチを行なうスタッフだけがCRTモニターを利用している。

最後のデスクトップマシン

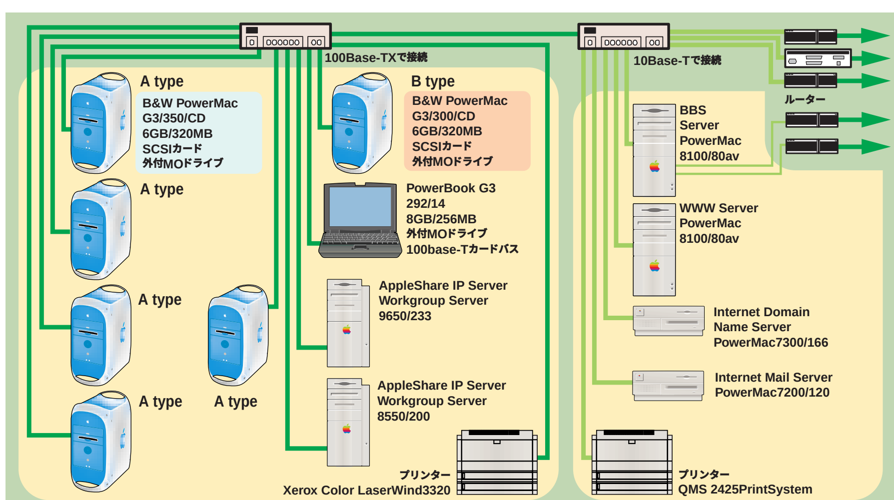
「本当は今回の買い換えで、すべて新型PowerBook G3にしたかったんです。自分の環境をどこにでも持って歩けるという大きな利点がありますからね」と菊池氏。これは、菊池氏自身が、ここ1年ほど、PowerBook G3を使用したDTPを実践してみたうえでの判断だった。最近では、雑誌の表紙などに利用する画像の撮影を行なうときに、実際に撮影現場にPowerBookを持ち込むという。ポラロイド代わりのデジタルカメラで撮影した画像をPowerBookに取り込み、その場でレイアウトし、アングルを決め、カメラマンに指示を出す。打ち合わせの時間も減り、効率よく仕事をこなすことができるのだ。

　現在販売中のPowerBook G3は、400MHz、333MHzともに、納期的に必要台数分を入手することが困難だったため断念したものの、将来的にはクライアントマシンをPoweBookに切り替えていく意向だ。

「今回導入したB&W G3が最後のデスクトップマシンになるでしょう」

➡フォント問題は管理ソフトで対応

　DTPやデザインで常に問題になっているのが、フォントだ。単純な組版なら、使用するフォントの種類も少なく、問題が起こる確率も低いが、デザイン的に多くのフォントを使用しなければならない場合は、問題の起こる確率が急激に高くなり、システムエラー、フリーズといった現象が頻繁に起こるようになる。エイアールでは、現在、フォント管理ソフトのSuitecase[2]を使って、少しでもインストールするフォントの数を減らすようにしている。最近まで使用していたSuitecaseは旧バージョンだったが、すべてSuitecase 8Jにバージョンアップしたばかり。これにより安定度が増したという。



デザイン、DTPに利用するクライアントマシンをB&W G3にしたため、ネットワークを100Base-TXで構築できるようになった。そのため、基本的にデータはすべてネットワークを利用する。社外に出さなければならないデータのためにはスーパーディスクドライブを1台だけ購入し、全員で使い回しているという。また、従来のMOドライブ、スキャナーなどはAdaptecのSCSIカード経由で接続している

*1 ビブロス外字フォント：DTPセンター、ビブロスが開発した外字フォント。外字とは、JIS第一水準漢字、第二水準漢字以外の文字を外字という。ビブロス外字フォントは、DTPでは、よく利用されるフォントのデザインに合わせた記号やマークなどの外字フォントで、DTPでは定番ともいえる外字フォントである。　*2 Suitecase：漢字Talkの時代から、Macユーザーに愛用されてきたフォントなどのスーツケースを管理するソフトウェア。これを利用することによって、システムフォルダ内のフォントフォルダーにインストールしなければならないフォントをシステムフォルダの外に出して管理することができ、システムの負担を軽減することができる。最新のバージョンはSuitecase 8。Extensis社から発売されている。

アールプロセス

劇的な処理速度の向上で作業時間を短縮



製版会社にBlue & White G3が並んでいることに驚くが、導入にあたっては十分なテストを行ない、問題をクリアした

製版会社アールプロセス（株）では、今年6月に新工場設立にあたって、B&W G3を10台導入し、DTPと製版に活用している。導入までの経緯とそのノウハウを、アールプロセス（株）でシステムインテグレートを行なった佐々木剛氏に尋ねた。



佐々木剛氏
イメージエクスプレイン
本誌『辛口DTP講座』著者

大竹將平氏
アールプロセス
代表取締役



クリアされた諸問題

「業務拡大には、とにかく高速なマシンが必要」と製版会社アールプロセスのサポートを行なったイメージエクスプレインの佐々木剛氏はいう。これがB&W G3導入の最大の理由だ。しかしB&W G3は、大幅な仕様変更のために生じたいくつもの問題があり、それらを解決する必要があった。そのため、まず1台購入し、テストを行なった。

まずは、FDドライブがないことによるモリサワとフォントワークスのATMフォントがインストールできないこと。これに対し、B&W G3の内蔵ハードディスク（以下、HD）を取り出してFDドライブを備えた旧G3につなぎ、インストールした。著作権は侵さないが、保証外のインストール方法なので、自己責任において行なった。

Mac OS 8.5以降では、ビットマップフォントの縦書き表示の時に音引きや約物（、。「」など）が正常に表示されない。だが、ATMフォントを使いアウトライン表示している場合、この問題は生じない。アールプロセスでは、モリサワとフォントワークスのフォントを使用しているが、コスト的にすべてのMac用にATMフォントパッケー

*1 Photoshopのスクラッチディスク：P.77参照。*2 フラグメンテーション：ファイルがハードディスクのあちこちに分断化されて記録されること。ファイルが一続きに記録される場合よりディスクアクセスにロスが生じ、時間がかかるようになる。*3 CEPS：Color Electric Prepress Systemの略でセップスと読む。製版・集版に特化された画像処理のシステム。

ジを購入するのは難しいため、無償のビットマップも併用している。「これが8.5以降のOSしか選ぶことのできない、B&W G3導入の最大の問題」と佐々木氏。幸い、エヌフォー・メディア研究所が同社の「エヌフォー外字DX」のサポートデータとして配布している「丸漢コンパチ縦書サポート」という丸漢ファイルにより、その問題を解決できた（このデータはエヌフォー・メディア研究所製品のユーザーだけに使用が許諾されている。本誌CD-ROMに収録）。

さらに、Adobe PSやLaserWriterなどの各プリンタードライバーからのPSファイル書き出しのチェックや、従来使っていたAppleScriptやPerlによるスクリプトのチェックも行なった。スクリプトは一部書き換えなどを行なったが、結果的に「使える」と判断された。

速く安全なシステム構築

アールプロセスのすべてのB&W G3 にはUltra2 SCSIカード（Adaptec 2940U2W、ATTOExpressPCI UL2S）と18GBのHDが増設されている。これは大容量の画像データを扱う製版会社ならではの構成といえるだろう。システムやアプリケーション、フォントは、標準搭載のIDE HDに収納し、増設されたSCSI HDは2つのパーティションに分け、Photoshopのスクラッチディスク[*1]と作業用DTPデータの保管用として使っている。2つのHDを使い分けることで、IDE HDはファイルの出し入れがなくなりシステムが安定する上、フラグメンテーション[*2]がほとんど生じないというメリットもある。

また、ネットワークはカラープリンターも含め、すべて100Base-TXに統一。従来は100Base-TXのカードを追加購入していたが、B&W G3は標準装備のためコストダウンにもなっている。サーバーにはAppleSahre IP6.2を導入し、Retrospectを使ってネットワーク上の各B&W G3のデータを毎晩定期的にDATにバックアップしている。Macのシャットダウン時にも自動的にデータのバックアップが行なわれる。万全の体制だ。

アールプロセス代表取締役の大竹將平氏は、「業務の効率化が図れたことで、社員のストレスも減り、社内の雰囲気もよくなりました」と話す。

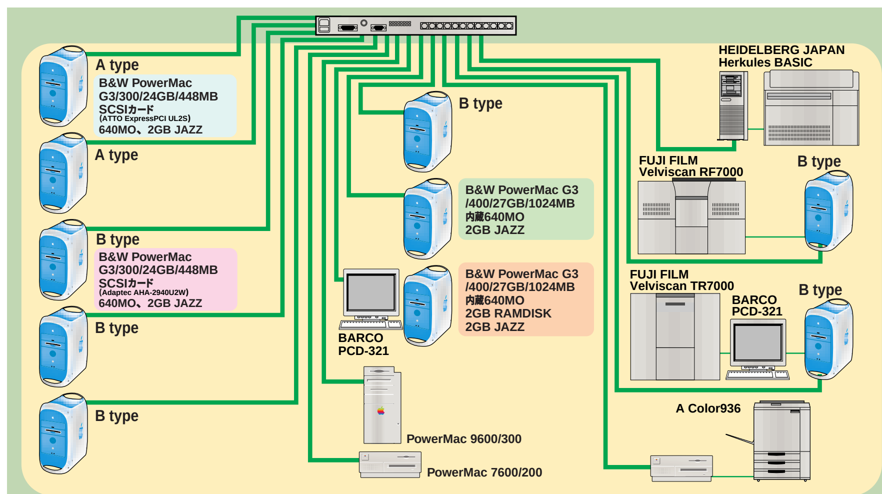
今後のMacに求む

製版システムの一部としてMacを捉えたとき、佐々木氏は「内蔵HDのスペースと、メモリースロットが足りない」と指摘する。数百MBというデータを扱うこともある製版業ならではの悩みだろう。一方、期待できる点として「G4の登場でマルチプロセッシングが可能になり、Phtoshopのパフォーマンスが向上すること」を挙げる。

ともあれ、これまでの専用のCEPS[*3]と呼ばれる製版システムに比べれば、格段にMacは安い。コストが2、3桁も違うという。ただその分、毎年のようにマシンを更新するための資金が必要なのも事実。マシンやソフトのスペックアップに伴い、作成されるデータもより巨大化している。それらに対応していくには、やはり高速で大容量のマシンが必要なのだ。　（取材・文：吉田浩章）



画像の色補正やレタッチのためにPhotoshop専用マシンとしてあつらえた400MHzモデル。1GBのメモリーに、18GBのUltra2 SCSIハードディスク、ヤノ電器の2GBのラムディスクを搭載している。このマシンに接続しているモニターは、カラーマッチングに優れたBARCO製



ネットワークは、B&W G3 Macのため100Base-TXの環境を容易に構築できた。Acolorのネットワークカードも併せて100Baseに変更されている。ハブは普通のダムハブだが、10Base／100Base切り替えタイプでは多少ロス時間が生じるという理由で100Base固定のものを使っている。佐々木氏が計測した結果、だいたい5～6MB（40～48Mbit）／秒ほどのスループットがあり、十分な速度だという

➡DTPにも使えるB&W G3

DTPでは使えないと言われるB&W G3。本当にそうなのだろうか？　アールプロセスでは、今年6月にB&W G3 を10台導入し、DTPと製版に活用している。結果的にそれまで使用してきた9600/350などに比べて、Illustratorデータの EPS保存の時間が1/5～1/10程度に短縮されたり、PSファイルの書き出しが1/2程度になったりと、劇的な処理速度の向上がもたらされた。それにより、「夕方飛び込みの仕事がその日に終わり、翌朝に納品できる」「残業が減る」「オペレーターのストレスが減る」など、作業効率が格段にアップしている。しかし導入が実現するまでは、いくつもの問題が重なり、その過程は容易ではなかったという。



NetBootを目指して導入された48台のiMac



情報処理の講義を行なう教室。1列ごとに違う色のiMacを並べている。延岡にあるMacのユーザーズグループのメンバーも見学にきて、大いに感動していったという



九州保健福祉大学は、宮崎県の延岡市で今年の4月に開校したばかりの、新設校である。
延岡駅からバスで20分ほどの市の郊外にある小高い丘の中腹に位置する校舎は、
地中海のリゾートを思わせ、実にユニークな設計だ。
もちろん、周囲も南国特有の情緒に溢れ、非常に自然環境に恵まれている。
学内の環境も充実しており、さまざまな面でコンピューター化が計られている。
なかでも壮観なのは、情報処理の講義室にiMacが48台も整列していることだ。
いち早くMac OS X Server日本語版によってNetBootの実現までも構想している
同校の先進ぶりをレポートしよう。



佐藤 匡氏
社会福祉学部　臨床福祉学科
助教授

楽しい雰囲気を演出するiMac

九州保健福祉大学は、その名の通り、福祉関係のスペシャリストを育成することを目標とし、社会福祉学部と保健科学部の2つの学部で構成され、それぞれさらに3学科に分かれている。

学生たちは、主に国家資格の取得を目指し、卒業後は、福祉施設や特別養護施設、社会保険事務所、病院などで、ここで学んだ知識と技術を活かすこととなる。

同校が開校するにあたって、iMacが48台、他にサーバー用や事務処理用としてB&W G3が70台近く導入された。また、Windowsを教える講義用、あるいは事務処理用として、Windowsマシンも多数導入されている。

iMacが1列ごとに違うカラーでずらっと整列する講義室の風景は、実に壮観だ。iMacは各教育機関に導入されつつあるが、これだけの台数が一度に見られる場所はそうないだろう。情報処理

の講義を受け持つ助教授の佐藤匡氏によれば、女子学生の反応は大変なものだったとか。

「初めて教室に入ってきたとき、まずみんなわぁーっといいますね。わぁーきれい、かわいいと。でも、それが大切なことだと思うんです。コンピューターを勉強するというよりも、まず楽しいというところから入らないと、たぶん長続きしないと思いますから」

すべてのiMacは、もちろんEtherrnetでネットワーク化されているが、それ以外の周辺機器は基本的には使用していない。たまに外部フロッピードライブを接続して、データを交換する程度だ。マシンを導入した業者の方もさぞかし設置が楽だったに違いない。



図書館内には3台のiMacが置かれている。4th Dimensionで構築されたデータベースから必要な本を検索できるシステムになっている



授業後もiMacを使って自主的に復習する学生たちも少なくない。「Mac同好会」というサークルも誕生し、登録メンバーは50名を越えたとか



iMacのある講義室の裏側にはサーバールームがある。ここでは青白のG3 Macが大活躍している。Mac OS X Server用には2台割り当てることになる

まずは初歩からスタート

大半の生徒は全くのビギナーであるため、佐藤氏は、すべてのiMacに自分でシステムを改変できないようにするユーティリティを組み込んでいる。また、講義で必要なアプリケーション以外は選択できないようにもカスタマイズしている。もちろん、生徒がシステムをいじったり、好きなアプリケーションをあれこれ立ち上げて混乱を招かないようにとの配慮のためだ。そして、そうした手間を一気に解消するための手段として当初から考えていたのが、Mac OS X Serverである。

「学生が十分な知識もないままでMacを勝手にいじっておかしくしてしまうことが心配だったのです。そういうことができないような仕組みとして、Mac OS X Serverを入れるという前提でMacを導入したのです。ただ、現段階では稼動していないので、iMacのファインダーにはWordとExcelを起動するボタンと、電源を落とすボタン、それしかないんです。ゴミ箱も見えないんですが、学生たちは今はそれがMacintoshだと思っています（笑）。後期からはデスクトップを見せて、メニューがあってゴミ箱があるということを教えるつもりです」

まだ1学年の生徒しかいない同校での情報処理の講義は、現在のところWordとExcelの基本的な使い方を教えるにとどまっている。なお、キーボードの入力を覚えさせるために、ゲーム感覚でタイピングを学習できる「もぐらまなびー」というソフトを使っているのだが、実はこれが学生の間では大人気なのだとか。

今年の後期にはインターネット関連の授業も開始し、ホームページの見方やEメールの使い方などを教える予定だ。また、2学年度にはJavaを使ったホームページの作り方、3年度以降にはデータベースなどを予定しているという。

Mac OS X Serverへの期待

当初からの構想通り、今年の後期からは完全にMac OS X Server日本語版が稼働することとなる。OS X Serverを2台のB&W G3にインストールし、そこから48台のiMacをNetBootさせることにより、集中的なMacの管理が可能となる。

「NetBootの最大のメリットは、サーバー側でほとんどの管理ができるので、管理者に負担がかからないことです。まだNetBoot対応のものが出揃っていませんが、アプリケーションのインストールも、1回のインストールで済むというメリットも大きいですね。デスクトップの環境も同様に、一台だけ整えればいいわけですから。当然、マルチユーザーで動くので、すべての学生の管理をOS X Severでできると、非常に楽になることは間違いありません」

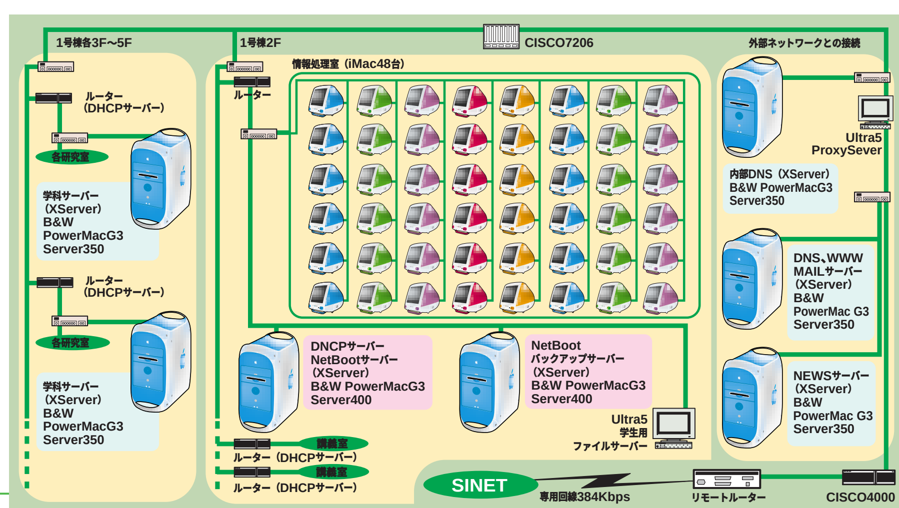
佐藤氏は、後期には学生たちにメールアドレスを配布し、Webのブラウジングなどもできるようにするという。

「OS X Serverが稼働するようになれば、本当のMacを教えることができますから、学生ももっとMacを創造的なことに利用できるはずです」

➡Mac OS X Serveに関して

Mac OS X ServerとiMacの組み合わせには、教育機関での導入はメリットが大きいと早くから指摘されていた。九州保健福祉大学は、日本で初の本格導入を果たした組織だと思われるが、実際にどれだけ運用するメリットが生まれるかはこれから試されることとなる。おそらく使っていくうちに問題点も見つかるだろうし、予想以上の成果を上げることもあるだろう。本誌では、今後も機会を見て再度レポートしたいと考えている。

ところで、取材を終えて東京に戻ってしばらくすると、電話でNetBootで48台のiMac起動に成功したという話を聞いた。どうやら一つの壁は乗りこえたようなので、後期の本格稼働には間に合うのではないだろうか。それにしても、カラフルなiMacが一斉にNetBootする様はさぞかし見ものだろう。



九州保健福祉大学のネットワーク図。各所でB&W G3がサーバーまたは事務器として活躍している。学校中がFast-Ethernetを主体に、あらゆる教室だけでなく、キャンパス内の図書館やクラブハウスなど、あらゆるところがネットワーク化されている。また、学内はいろいろな面でコンピュータ化が進んでおり、電子決済やICカードによって各種の証明書などの発行が行われる予定だ。また、入退室や施設の利用管理にもICカードは利用されている。

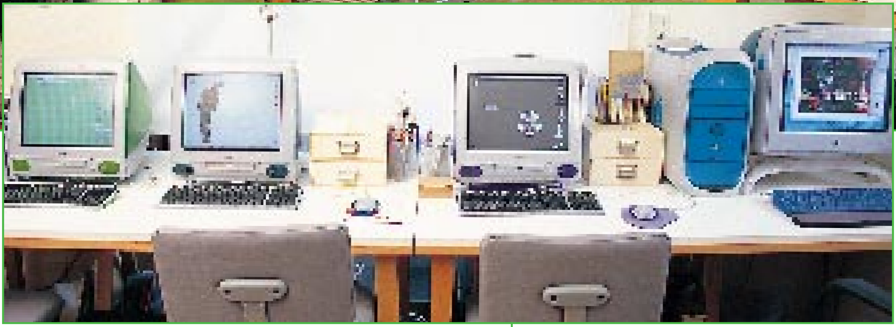
Graphic design
／Video production

naked

「安い、速い、美しい」に加え実用性が導入の決め手

特集1●Mac in the Scene ～新世代Macたちの肖像～





iMacが4台あるため、カラフルな印象を受ける。B&W G3と並んでいる光景は、意外に見かけないものだ

nakedは、俳優でありアートディレクターである村松亮太郎氏が率いる“演出集団”。映像、デザイン、3D、Web、オーサリングなど幅広く手がける。その制作の現場でB&W G3やiMacが、どのように利用されているのか、村松氏と、女優であり、CGデザイナーでもある藤田久美氏に聞いた。



村松亮太郎氏
naked
代表取締役
アートディレクター

藤田久美氏
naked
女優／CGデザイナー



●nakedでは、随時人材を募集している。問合せはinfo@naked.co.jp まで

自由な表現手段のためのMac

nakedは、俳優の村松氏が、演技という枠にとらわれずに、グラフィックデザインから映像制作まで幅広く含めたトータルアートディレクションを目標とし、自由な表現を行なうために設立した。

「映像を中心に、グラフィックなどの分野における表現のツールとして、Macは最適」と村松氏は話す。1年半前、PoweMac 7600/120、Power Mac 9500/120の2台から始まったnakedも、現在では、B&W G3が2台、iMacが4台、ほかに旧機種が数台稼働している。B&W G3やiMac導入の理由は、「安い、速い、美しい」(藤田氏)ということだが、もちろん実用性も考えてのことだ。

B&W G3 400は、主にPhotoshopのスクラッチディスク*1として利用している。映像を扱うということもあり、大容量ハードディスクは不可欠で、RAIDを組んで使用している。

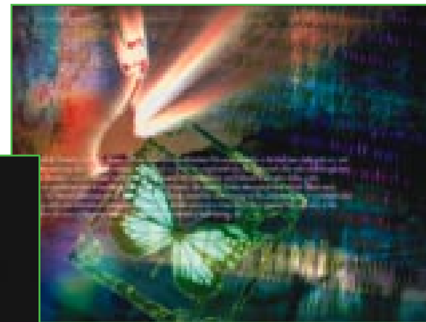
もう1台のB&W G3 300も50GBのRAIDを組み、ファイルサーバーとして使用し、さらに、周



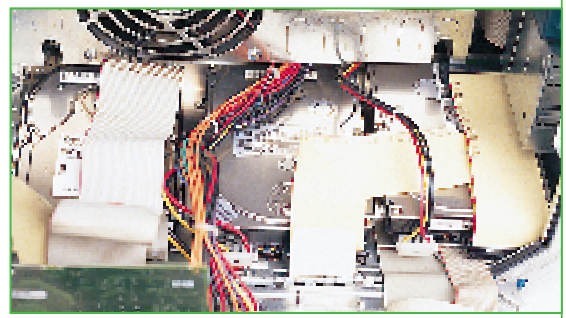
nakedで手掛けた作品のひとつ『TSUTAYA RECORDS「Break Jam vol.2」〜Soul Beauty Groove〜　TINA』。2nd Maxi Single「Magic」で人気上昇中の女性シンガー、Tinaのコンサート用映像で、ステージのバックで流したもの。文字はオープニングに表示される曲名。会場にMedia100を持ち込み、生で映像を流した

『柳葉敏郎 「B」コンサートツアー1999』のオープニング画像。現在、ほかに聖飢魔II Last Maxi Single プロモーションビデオも制作している





日本テレビで放映されていたドラマ『ラビリンス』後半で使用されたオープニング映像。ハードとソフトの2つのバージョンを制作し、話の盛り上がりに合わせ、後半からはハードバージョンが使用された



B&W PowerMac G3 400の内部。内蔵の12GBハードディスクに、9GBのハードディスク（IDE）を2つ追加し、RAIDを組んで、30GBのハードディスクを搭載。Photoshopのスクラッチディスクとして使用したり、大容量のデータの印刷を行なう場合など、処理速度やハードディスク容量を必要とする作業に使用している

辺機器はすべてこのマシンに接続している。

B&W G3については導入直後、以前から使用していたフィルムスキャナーが、B&W G3 300に装着した市販のSCSIカードと合わず、買い換えることになったが、ほかに使用する上での問題はないという。

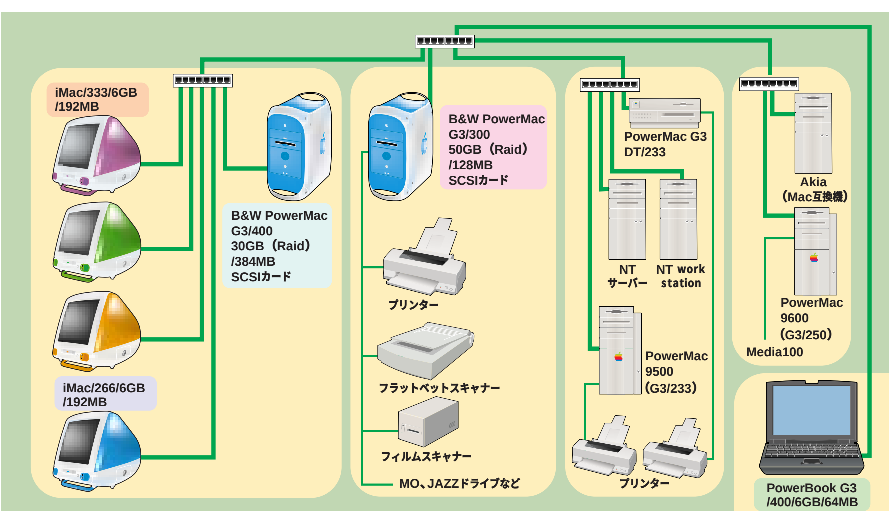
iMac導入を決めたのは、村松氏自身が個人的にiMacを使用し、グラフィックデザインでの利用も可能と判断したからだ。低コストでスタッフ全員にMacが行き渡り、作業もはかどるようになった。実際にボンダイブルーのiMacでCGを作成している藤田氏によれば、まれにフリーズするものの、さほど支障はないという。

ビデオ編集の実用には課題

現在、ノンリニアビデオ編集には、Power Mac 9600に250MHzのG3カードを装着したマシンで、Media100を使用している。もちろん、少しでもパフォーマンスの高いマシンで作業したほうがよいのだが、B&W G3の動作の安定度を考えると、実際に使用するには不安があるという。また、Media100自体も、全ラインアップがMac OS 8.6（英語版）、B&W G3シリーズに対応したとの発表はあったが、日本語Mac OS 8.6にはまだ対応しておらず、条件付きでの使用になる機種もあり、まだ実作業に利用するには不安が残る。そのため、Photoshopのスクラッチディスクとして利用しているB&W G3 400で、現在テストしている段階だ。

B&W G3全機種に装備されているFireWireも、コンシューマー用のデジタルビデオカメラで撮影したものを取り込み、編集するには面白い機能だが、放送用の映像を作成することにはクオリティ的に無理があるという。

「現在、ようやく、ノンリニア編集が認められつつあるというのが現状です。そうした状況で、品質が重視される放送用の映像のクオリティを下げるわけにはいかないため、B&W G3に完全に移行するには至ってません。それでも、FInal Cut Pro日本語版が発売されたら、FireWireを使ったDV編集にチャレンジしてみたいとは思いますね」（村松氏）。



サーバーソフトをインストールしているわけではないが、B&W G3 300をサーバー兼周辺機器接続用に使い、iMacをクライアントマシンとして周辺機器はまったく接続せずに利用している

➡クライアントマシンとしてのiMac

iMacをグラフィックデザインに利用することについては、多くのデザイナーが首を傾げる。しかし、さほど精密さや複雑さを要求されないものに限定しているとはいえ、nakedで実際に使用しているところを見ると、意外に実用に耐えられそうだ。もちろん、最大メモリー搭載量が256MBまで、SCSI機器が利用できない、ディスプレイが小さいという問題点があるのは事実だが、クロックスピードやハードディスクの容量を考えると、グラフィックス制作での利用にも十分なスペックを持ったマシンであることも事実。とくに5色のiMacになってからの6MBのビデオメモリー、ATI RAGE Pro Turboグラフィックコントローラーは、ゲームソフトウェアだけでなく、グラフィックソフトを使う上でも魅力的なものだ。

nakedのように、B&W G3をファイルサーバーとして、100BASE-Tでネットワークを構築し、iMacをクライアントマシンとして使用するなら、周辺機器の接続という問題も回避できる。また、テロップ、テクスチャー作りなどの作業に限定し、Photoshop、Illustratorだけを使用するグラフィックス専用のクライアントマシンとして割り切ってしまえば、メモリー問題も解決できる。

?*1 Photoshopのスクラッチディスク：Photoshopで扱うファイルは、Macに搭載されているメモリーより容量が大きいものが多いため、Photoshopでは、ハードディスク内に独自の仮想メモリー領域を確保し、ファイルをコピーして作業する。この仮想メモリー領域として使用するハードディスクをスクラッチディスクという。大きい画像や複雑な加工を頻繁に行なう場合は、Photoshopのスクラッチディスク専用のハードディスクを設置する場合もある。

大成建設 営団東陽町作業所

iMac5色で華やかな空間作り、処理速度にも満足

特集1●Mac in the Scene ～新世代Macたちの肖像～







同社では、旧世代のMacもサーバー機などで有効に活用しているが、この作業所でも、LC475をAppleShareを使ったサーバー機として利用していた

本誌でも昨年の9月号（No.120）で紹介したように、大成建設では非常に多くのMacが導入されている。特に土木部門での導入台数は、Windowsマシンの500台程度に対し、Macは2,500台も使われている。同社では、日本の各地に作業所を設けているが、そうしたSOHO的なところでもMacは活躍している。

現在、大成建設は飛島建設と共同で東京江東区の東陽町駅改良土木工事を行なっているが、その作業所にも人数分（11名）のMacが設置されている。内訳はiMacが6台、Blue & White G3が1台、PowerBook G3/233が3台、そしてPower Macintosh 6200が1台。他にLC475もサーバー用と認証システム用として2台現役で可動している。なお、iMacに関しては5色すべて揃っており、事務所にありがちな無機的なイメージは、まったくない。工事係長の高橋氏に導入の経緯を聞いた。

「この作業所に移ったのが4月。一人一台の環境をMacで作ろうと思い、安いマシンということでiMacを選択しました。5色揃えたのは私の趣味だったんですが（笑）。華やかでいいと思いますよ。配線も以前のマシンのようにかさ張らなくてすっきりしているので、評判もいいですね。」



高橋 幸久氏
工事係長
技術士

見た目の良さもさることながら、一体型である点も、ちょっとした移動には便利である。作業所を移転しなければならないケースがあっても、一体型でケーブル類がスッキリしているiMacであれば、楽に作業ができる。そして何といっても一番のメリットは、iMacの処理速度（5台が333MHz、1台が266MHz）だと高橋氏はいう。

「iMacは主にWord、Excel、ファイルメーカーProといった用途で使っているんですが、以前私が使っていたPower Mac 6300とは速度では比較になりませんね。快適です。G3のほうは、容量が必要なCADなどで使うマシンとして利用しています。本社とのやりとりではダイアルアップルーターを使っているんですが、マシンそのものが速いためか、むしろこちらのほうが速いように感じます。あまりにも作業が快適なので、工事長は家でもiMacを買ったくらいですよ」

SCSIとフロッピードライブのないiMacでも問題なし

これだけiMacがあるにもかかわらず、周辺機器はフロッピードライブとMOがそれぞれ2台あるだけだ。

「主にビジネスアプリを使っていますし、社内はネットワークで接続されていますから、すべてのMacにフロッピードライブは必要ないんです。作業所内で2、3台のMacについていれば問題ないですね」

フロッピードライブは2台だけ置いてある。社外からたまにフロッピーが送られてくる場合や、ネットワーク接続していないPCからフロッピーでデータを取り込む際にどうしても必要になることがあるのだという。

トラブルにはユーザー自身で対処 Macならではのコストダウン策

仕事でパソコンを活用する場合、問題になるのはメンテナンスである。マシンにトラブルがあった場合は、どのように処理しているのだろうか？

「ほとんどのトラブルはユーザー自身で対処していますが、どうしてもわからない場合は、支店の担当者に相談します。土木部門ではMac OS 8.1、アプリケーションも古いバージョンが基準ですが、新しいiMacでもちゃんと動いています。しかし、たまに「固まる」こともありますが、どのパソコンでもあることですから（笑）」

このようなサポート体制は、「Macならでは」のものである。MacであればCD-ROM起動もでき、素人でもなんとか原因を探ることができる。逆にWindowsマシンであれば、トラブルの原因がわかりにくく、ハードディスクのフォーマットが必要になる場合も多い。場合によってはメーカーのサポートを呼ばなければならない。

メンテナンスが楽なMacを採用していることで、実はかなりのコストダウンにつながっているのだ。　（取材・文：姉歯康）

X-Ceed Interactive

ネットワークは快適だが、デスクトップに謎のバグ発生


Plicner氏のB&W G3Mac。ハブでPCにもつながっている


受付のRanona Silverio氏。iMacを使用



New York編

ウォール街に広々としたオフィスを構えるWebデザインハウス、X-Ceed Interactiveは、ニューヨークでも指折りのB&W G3Macを積極的に導入している企業だ。40数名のWebデザイナーはすべてMacを使用しており、その中の30台近くはB&W G3である。

マシンだけで10万ドル

X-Ceed Interactiveは、かつてMercurySevenというWebデザインハウスだったが、Webビジネスコンサルティング企業のX-Ceedに昨年買収され、同社のWebデザイン部門として生まれ変わった。X-Ceedはもともと医療製品メーカーだったが、主要ビジネスをインターネットにするという大きな方向転換を行ない、多数の企業買収により急成長を遂げている。

B&W G3を大量に導入している同社のRichard Pasqua氏は、次のように話す。

「会社が凄い勢いで成長しているので、毎週のように新しいデザイナーを採用し、その度に新たなB&W G3がオフィスに届きます。ソフトウェアが安いなどの理由でPCを使っているWebデザインハウスも多いようですが、やはり、トップエンドのソリューションを求めるとB&W G3になりますね。ニューヨークの同業他社もよく知っていますが、当社以上にB&W G3を採用している企業はあまりありません」

なぜB&W G3かと尋ねると、こんな答えが返ってきた。

「最高のマシンで、デザインもいいからです。デザイナーはPCユーザーよりもエキセントリックなので、ファンキーなカラーを好むんです」

X-Ceedでの平均的B&W G3マシンは400MHz、メモリー512MB、OSは現在8.6を使用しており、随時アップグレードするという。使用ソフトは、Photoshop、Illustrator、QuarkXPress、Flash、Director、DreamWeaverなど。ちなみに予算は過去4カ月間でマシンだけでも10万ドル（日本円：約1,220万円)、それ以外のソフトウェアや周辺機器もほぼ同額だという。

すべてはUSBベース

B&W G3導入後の状況について、Pasqua氏に聞いてみた。

「ネットワークや周辺機器に関しては何も問題はありません。B&W G3につながっている周辺機器はマウス、キーボード、スキャナー『AGFA Snapscan 1212U』と、すべてはUSBベース。古いマシンにつながっている周辺機器はSCSIベースですが、プリンター『HP Color Lasor 8500N』はEthernet経由でつながっていて、今まで何のコンフリクトもありません」

システム管理者のGreg Plicner氏によると、X-Ceed全体のネットワークシステムは、Sunのサーバーを中心としてNTベースのWebサーバーやアプリケーションサーバーが5～6台あり、デザイナー同士はAppleTalkでデザインプロジェクトのコラボレーションを行なっている。また、営業やマーケティングなどの他部門はPCを使用しており、イントラネットでつながっている。Plicner氏は、B&W G3の導入に満足しているという。

「ネットワークはとてもソリッド。何の問題もありません。マルチタスク機能ではPCが優れているかもしれませんが、ネットワーク機能ではMacが断然優れていますね」


X-Ceed Interactiveのオフィス風景（左、右)。B&W G3はデスクの下にも置かれており、見え隠れしている

属性ファイルをトラッシュするバグ

しかし、デスクトップでは数々の問題が生じているとPasqua氏はいう。

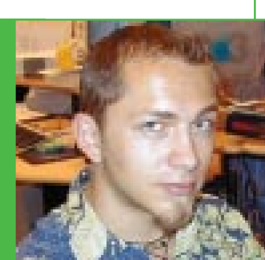
「拡張ファイルかアプリケーションのコンフリクトでクラッシュします。B&W G3はまだ未熟な段階にありますね」

また、謎のバグも発生しているという。

「Netscapeの属性ファイルがトラッシュされてしまうことがあります。そのせいでブックマークが全部消えてしまいます。今のところ原因もわからず、インストールし直すしかありません。これは、B&W G3 Macに特有のバグですね」

（取材・文 長野弘子／Hiroko Nagano）


Richard Pasqua氏
X-Ceed Interactive
アートディレクター


Greg Plicner氏
X-Ceed Interactive
システム管理担当

新世代Macを導入するためのガイダンス

Macを有効に活用するために注意すべきこと

井上利幸

**ここまで、さまざま場所で活用している新世代Macたちの姿を紹介してきた。
どうやら、世代交代が着実に進んでいることがわかってもらえたのではないだろうか。
とはいえ、いろいろな理由で切り替えを躊躇している人も少なくない。
そこで、ここでは新世代のMacに切り替える前に再確認して欲しいポイントを紹介する。**



一口に新世代Macといっても、iMac、B&W PowerMac G3、新PowerBook G3では、それぞれに異なった特徴がある。これはAppleの製品戦略として、コンシューマー向けのデスクトップとポータブル、プロフェッショナル向けのデスクトップとポータブルという4つのカテゴリに分割され、それぞれに仕様が違うためだ。ここでは、各カテゴリのマシンごとの特徴と、導入前に注意して欲しいポイントを紹介しよう。

B&W PowerMac G3

B&W PowerMacG3の特徴は速度にある。マザーボードのクロックは100Mhzとなり、ディスクもUltra ATA[*1]など、AT互換機[*2]の最高級マシンに引けを取らないスペックでありながら、価格も十分にリーズナブルだ。このマシンは、電源の入った状態でさえ開くことのできるボディと、増設のしやすいディスクマウントに特徴がある。

●SCSIポートはあるが、ケーブルに要注意！

B&W PowerMac G3では、基本的にボード上のSCSIポートは廃止された。そのため、SCSIハードディスク搭載機種ではPCIのボードを使ってSCSI機器を接続している。これまでMacに搭載されていたSCSIは転送速度が遅く、今ではWindowsマシンのUltra ATAに対して速度的に負けてしまっている。そこで、Appleは新たに最新式のボードを使えるようにと、標準装備から外すことを決断したのだろう。そして結果的には、B&W G3 Macのディスクは、PowerMac DT266の約1.5倍の速度を達成している。また、比較的安価なAT互換機用のUltra ATAディスクが利用できることも魅力的だ。

SCSIボード付きのMacに搭載された新しいSCSIボートはUltra Wide SCSI 2の規格となっているが、SCSIの規格だけではなく、使えるケーブルが限られているのが難点だ。特に、古いMacからの買い換えでそれまで使っていたSCSI機器をつなぐときに、ケーブルによっては正常に動作しないことがある。Ultra ATAモデルにサードパーティー製のSCSIカードを増設したときも、Ultra Wide SCSI2では、ケーブルの品質、全体の長さには十分な注意が必要だ。

●Fire Wireは今後に期待

B&W G3 Macには、標準でFire Wire（IEEE 1394）が装備されている。しかし、現状ではFire Wireに対応した周辺機器はまだまだ少なく、SONYのビデオカメラを接続する時ぐらいしかメリットを実感できないのが残念なところだ。

Fire Wireは、Ultra Wide SCSI2の80Mbpsよりも数倍の、最大で400Mbpsという速度で高速転送が可能だ。しかしハードディスクでは、データの読み書きの速度が間に合わないため、Fire Wireを使うメリットはない。やはり今後の映像関係の周辺機器を待つべきだろう。

新PowerBook G3

新PowerBook G3は薄く、軽くなった。14インチ以上のTFT液晶を備え、CD-ROMドライブなどを装備した、いわゆるフルスペックマシンとしては、AT互換機と比べてももっとも軽いマシンに仕上がっている。また、バッテリーの持続時間も最長である。Macであることを抜きにしても非常に魅力的なマシンだ。

また、新型PowerBook G3はMac OS 8.6とともに出荷されたが、Mac OS 8.6は電源管理が非常によくなっているため、バッテリー動作5時間を達成している。旧型のPowerBookでも、OS 8.6を使うことでバッテリーの動作時間は確実に長くなる。

iMac

魅力的な外観と優れた価格性能比で、文句なしのコンシューマー向けデスクトップマシンである。接続するのは電源とUSBと電話線の3つだけ、というマシンはノートパソコンに匹敵するほどセッティングが簡単だ。一大センセーションを巻き起こし、予想以上のベストセラーとなったのは周知の通り。最も売れた要因といわれたインパクトのあるデザインは、最近になってDOS/Vメーカーがクローン機を作り始めたほど。

次に、新世代Mac全てに共通する特徴であるUSBの特徴と、注意すべき点について考察してみよう。

USBのメリット

旧世代のMacでは、ADBと呼ばれる独特の方法でキーボードやマウス、タブレットなどをデージーチェーンで接続することができた。新世代Macにはすべて USBがついた。ここにキーボードとマウスだけをつないでいるだけならば、これまでのADBと違いはないが、USBではさらに数多くの周辺機器をつなぐことが可能だ。

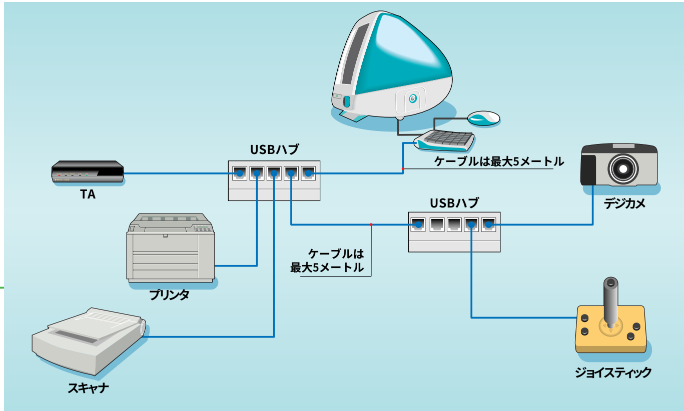
たとえば、フロッピーディスクドライブやCD-R、MOドライブなどの外部記憶装置、スキャナー、プリンター、TAなどの機器がある。USBは最大12Mbpsという一世代前の SCSIに匹敵する







先ごろ行なわれたMACWORLD Expo NYの会場に展示されていたFireWire製品。左上から、スピーカー、MOドライブ、CCDカメラ、HUBと、ようやく各種の周辺機器が出揃い始めた



USBは、最大で6台のハブを介すことによって，127台にもおよぶ周辺機器を接続することが可能となる。また，ケーブルは最長で5メートルまで伸ばすことが可能

転送速度を持っている。そのため、CD-RやMOなどの比較的読み書きの遅い記憶装置ならSCSI接続と変わらない速度で利用できる。

しかし、なんといってもUSBの最大のメリットは、電源の入った状態で周辺機器の取り付け、取り外しが可能なことだ。

CD-Rやスキャナなどは常に使うものではなく、Macを起動した後に使いたくなることもよくある。これが旧世代のMacであれば、SCSIを使う上での鉄則として、Macをリスタートさせねばならなかった。ところが、USBであれば、こうした手間はいらない。必要になったら、周辺機器のUSBのケーブルをMacにつなげればそのまま利用できるからだ。つまり、精神的ストレスから解放されるのだ。また、USBハブを利用すれば、1ポート最大127台もの機器をつなぐことができるというメリットも大きい。

●デイジーチェーンの落とし穴

USBポートはB&W PowerMac G3やiMacには2つある。そして、USBはデイジーチェーン[*3]できるはずなので、順につないでいけば特にHUBは必要ないはずだ……。しかし、実際にはそう単純ではない。

USBは、電源もMac側のBUSからとれる仕様になっているが、MacのUSBに流れている電源は少なく、キーボードとマウスを並べる程度なら問題はないが、フロッピーディスクドライブなどをキーボードにつなぐと電源不足で使えないことが多い。そこで今度はUSB HUBを使うことになるが、そうすると次には別の問題が起こる。つまり、USB HUBを経由してキーボードを接続すると、キーボード上のパワーオンキーが使えなくなるのだ。

●シリアルポートがなくなったことの意味

USBのついたiMac以降の新世代Macには、シリアルポートがついていない。しかし、依然としてプリンターポート、あるいはモデムポートにしかつながらない周辺機器は多く存在する。こうした用途のため、シリアルポート系の製品をUSBに接続する機器が発売されている。

これらの周辺機器の多くはMac OSのCommunication Toolbox[*4]の機能を利用している。そのため、アプリケーションがCommunication Toolboxに対応しているものは問題なく動作する。しかし、これに対応せずに直接プリンターポートやモデムポートを制御しているプログラムは、正常に動作しない可能性が高い。もっとも、今後USB対応機器が充実すれば、速度の面やポートの数の問題など、ユーザーにはメリットの方が多くなるだろう。

Macが活躍できるシーンとは

最後に、参考例としてMacがそのアドバンテージを有効に活かして活躍できそうなシーンを、3つほど挙げておこう。

●ビジネスのツール

多くの企業のPCで処理される仕事は、ワープロやプレゼンテーションソフトを使って資料を作ること、Excelを使った計算業務、そしてインターネットでのWeb利用とメールの処理といったところだ。こうした仕事で使われるほとんどのソフトには、Mac版とWindows版のものがある。もちろんビジネスの現場で使われているのはWindowsマシンが圧倒的だが、Macを有効に使っている企業だって少なくない。

そして、実はMacユーザーの方が得する局面もあるのだ。たとえば、Excelで作った資料を印刷する場合、Windows版では画面上のプレビューで見たときはセルに収まっているのに、実際に印刷するとセルからはみ出ていたり、文字が切れてしまう、ということが頻繁に起きる。もちろん、Mac版ではそんなことはない。また、Mac版のPowerPointで図を多用したプレゼンテーションファイルを作って、1.4Mのファイルになったとしよう。それをWindows用にコンバートすると12Mにもなってしまう。つまり、Macを使った方が作業効率は圧倒的にいいのである。

●ホームページ作成ツール

多くの企業、組織ではインターネット、イントラネットでのホームページを使った情報発信を行なうようになった。そのため、これまでのコンピュータ利用と違い、内容のアップデートは業者に任せるのではなく、組織内でエンドユーザーが行なう必要が出てきた。各担当者が作成した文章や、カタログの写真、デジカメで撮ったデータなど、さまざまな資料を組み合わせて、アップデートを続けなくてはならない。

HTMLファイルの編集や、サイト管理といった部分では、Windowsでも十分なソフトがある。しかし、絵や図を扱うには、Macの方が便利なフリーウェアが数多くある。もちろん、市販のソフトでもグラフィックソフトでは、Macの方が歴史が長いため、描画用、画像加工用など、用途別にいろいろな選択肢が用意されている。そしてなにより、さまざまなタイプのグラフィックデータをコピー&ペーストできるというアドバンテージは大きい。そのため、業務用の端末はすべて



USBはつなげようと思えば、多数の周辺機器をつなげることが可能だが、実際にはHUBを間に入れて中継しないとうまく動作しない場合が多い

Windows NTだが、ホームページ作成用にだけMacを導入しているところも少なくない。

●利用者端末

図書館での利用者端末は不特定多数の人に使われる。そこで必要なことは、エラーなどでうまく動かなくなった端末をいかに復旧させるかということになる。もう一つ重要なポイントは、見た目のイメージだ。図書館の利用者端末にiMacを使うのは、見た目という点で非常に効果的である。そして、Mac OS X Server日本語版を導入すれば、OS X ServerのNetBoot機能を利用することによって、端末のトラブルを簡単に復旧する仕組みを作ることができる。

*1 Ultra ATA：最大転送速度が33MB／秒の、ATA拡張規格。米国のインテルとクアンタムが共同で策定した。　*2 AT互換機：IBMの16bitパソコン、IBM PC-ATのソフトと周辺機器を作動できるように、互換性を持たせたパソコンのこと。いわゆる現在DOS/Vマシンと呼ばれるものは全ていわばAT互換機である。　*3 デイジーチェーン：コンピュータ機器を直列で数珠つなぎすること。　*4 Communication Toolbox：Mac OSが用意している、通信処理を行なうための内部機構。通信ポートの制御やプロトコルの処理などがシステム・コンポーネントとして提供されている。



今、Macを選択する理由

Windowsに対する優位性を再検証する

井上利幸

かわいいデザインだからOKと、迷わずiMacを購入している人も数多くいるだろう。しかし、パソコンのスペックを吟味して購入する中級以上のユーザーが、Windowsマシンではなく、今あえてMacを選択する理由はどこにあるのだろうか？MacとWindowsを比較し、Macの本当のアドバンテージをあらためて検証してみよう。

ソフトの違い

一般にMac用のソフトより、Windows用のソフトの方が種類が多いことになっている。確かにホームバンキングや業務ソフトなど、Windows版しか存在しないものは多い。しかし、図形を編集するとか、ホームページを作成する、といったエンドユーザーが何かを作ろう、という時に使えるソフトは圧倒的にMacが充実している。

Windowsでは、業者用の開発ツールは充実しているし、ただ利用するだけのツールも豊富だ。しかし、エンドユーザーが何かを作ろうとすると、なぜか目的とするものが少なく、使いにくいことに気づくことになる。

グラフィックの違い

最近では、Macで定番だった多くのグラフィックソフトがWindowsに移植されている。そうなると、ほとんどの人はこれまでMacで作ってきたグラフィックをWindowsでも作れると考えるはずだ。しかし、実際にWindowsで作業をしてみると、なにかとスムーズに作業できないことに気づくはずだ。

たとえば、クラリスインパクトで作った図形をCanvasで修正、といったことができない。コピー&ペーストはもちろん、ファイルをインポートすることもできないのだ。Windows用のグラフィックソフトでは、BMP*1、TIFF、GIF、JPEGなど多くのフォーマットをサポートしているものの、すべて「絵」を扱うフォーマットなのだ。MacでいうPICTにあたるフォーマットはない。それもそのはずで、MacではOSが画面に描画するコマンドがPICTのため、どのソフトでも基本的にPICTが使える。しかし、WindowsではOSが扱えるのはBMP、つまりビットマップの絵だけなのだ。

マウスの違い

Macでは、起動時の画面でマウスカーソルが表示され、マウスの移動にカーソルがついてくる。しかし、Windowsでは、Windowsシステムが完全に起動した状態でやっとマウスが動く。またMacでは、マシンがどんな仕事をしていても、マウスの動きを監視し、カーソルの移動を最優先する。そのため、マウスポインタのある場所でボタンをクリックして、思惑と違うものが選択されてしまう、ということはまず起きない。

しかし、Windowsでは、マウスは他の作業に比べて優先度が高くない。そのため、マシンが重たいデータを処理をしている最中にマウスを動かすと、画面表示が間に合わず、マウスボタンを押した場所がずれてしまう。これは、非常に作業性が悪く、マウス主体の作業では大きな差がでる。

ファイルシステムの違い

MacとWindowsではファイルの仕組みが違うのは当然だが、ファイル名として英数字の大文字、小文字を意識しているか否かで、ホームページ作成時に大きな差が生じている。

たとえば、インターネットのホームページを作る場合、ファイルをftpでプロバイダーに転送するが、多くのプロバイダーではサーバーマシンにUNIX*2を使っており、UNIXではファイル名の大文字、小文字を別のものと認識する。

Windowsではファイル名を大文字で書いても、小文字で書いても、その違いを認識しないので、きちんとしたテストができない。その結果、間違ったファイル名のままプロバイダーへファイルを送ってしまい、リンクがうまくいかなかったり、絵が表示されないといった問題が起こりがちとなる。一方、Macではテストを行なう時に、ファイル名の大文字、小文字が違えば表示されないため、こうした問題は起きない。

Windowsとの連携

Windowsパソコンしか使わない環境では問題はないが、もしMacとWindowsの両方を使う必要があれば、双方のデータの交換には問題がつきまとう。Macでは、720Kと1.44MのフロッピーならWindows用のものが読み書きできる。また、PD, MOなどもそのままか、DMCPなどのフリーウェアを使うことで読み書きが可能だ。しかし、WindowsでMacのメディアを読むのは簡単ではない。Windows NT Serverでは、Macのファイルサーバーとして利用できるが、AppleのIP share 6.xでは、もっと安価にWindowsとMacのファイルサーバーが構築できる。

Macを使って便利なことの一つが、Soft WindowsやVirtual PCなどのWindowsエミュレーターがあることだ。最近のB&W G3Macや新G3 Power Book、iMacなどを使えば、それなりに実用になる速度で動作する。Windowsでしかできない作業はエミュレーターでこなし、基本的にはMacを使う方がいいのかもしれない。

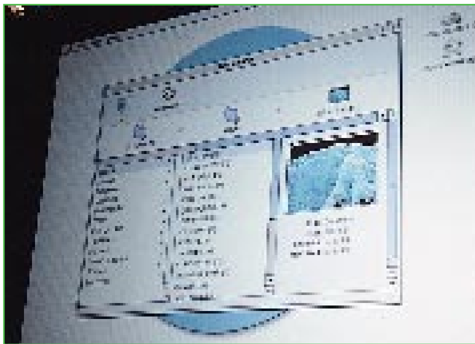
結論：だからMac！

数年前まではWindowsの方がMacより圧倒的に売れていて、Windowsでしか使えないソフトも多かった。また、マシンの処理速度と値段のバランスもMacは不利だった。しかし、最近のMacは、各段にパワフルになった上、価格もリーズナブルになってきた。主要なソフトはMacにも移植され、ほとんどのデータをやりとりできるようになった。そこで、作るのはMac、使うのはWindowsと目的別に利用してはどうだろうか？





最近では、iMacを模倣したとしか思えないDOS/Vマシンがいくつか登場してきた。写真左は、6月下旬に発表された、韓国の大宇通信傘下の米国パソコンメーカーFuture Powerの「E-Power」。そして右は、日本のSOTECが鳴り物入りで発表した「e-one」。新聞・雑誌やテレビを通じて派手な宣伝を繰り広げている。果たしてiMacのように売れるのだろうか？



Mac OS Xでは、デスクトップも大きく変更される。標準GUIは、Finder（Mac OS）とのWorkspace Manager（Mac OS X Server）を融合化させたEnhanced Finderになる。上の写真は今年5月に行なわれたWWDC会場で披露されたEnhanced Finderのアルファ版の画面。この後さらにいろいろな点が改良されていくはずだ

Mac OS Xのホントの実力

Macの未来は大丈夫なのだろうか？

井上利幸

予定通りいけば、来年の第一四半期までにはMac OS Xが発売される。これまでのMacの歴史上で最大のOS変革になることは間違いないが、Macをこのまま使っていて大丈夫なのだろうか？ 不安を感じているユーザーもいるかもしれない。しかし、最近のAppleの発表によって、ようやくその実体がわかってきた。まだまだ変更はあるだろうが、ともかくOS Xの実力を分析してみよう。

Mac OS Xは、長い間懸案だったOSの基礎を完全に取り替えるという大工事になる。これまでは、古い木造用の基礎の上に見かけ上立派なビルを建てようとして、土台が傾くたびにつっかえ棒を立てていたような状態である。これがMac OS Xになれば、少なくとも今後数年の建て増しに耐えられる基礎となる。最も、最近のAppleをみていると、完全にOS Xに移行するというより、MicrosoftのWindows 95、Windows 98に対するWindows NTといった位置づけに近い感じがするが……。

Mac OS Xは、元々NeXTが作ったUNIXベースのOSにMac OSのインターフェースをつけたものと考えることができる。つまり、見かけは同じでも中身は全く別物なのだ。と聞くと少々不安になるかもしれないので、Macユーザーにとってどのようなメリットがあるのかを紹介しよう。

新しいCPU管理

Windows95用のソフトがWindows NTでも動作するように、Mac OS XでもこれまでのMac用ソフトが動作する。しかし、Mac OS Xの能力を100%利用するためには、X用のソフトを使う必要がある。とはいえ、専用のソフトを作るためのハードルは大変低い。

Appleが用意したMac OS X用のAPI[*3]であるCarbonは、これまでのMac OS用のAPIと90%以上の互換性がある。多くのソフトは数日から数週間で新しいOSに対応できると発表されている。

Mac OS XはこれまでのMac OSと違い、UNIXベースの本格的なマルチプロセス管理ができる。簡単にいうと、これまでのMac OSは同僚同士でいくカラオケで、誰かがマイクを掴むと、その人が自分からマイクをはなすまで、他の人にはマイクが回ってこないといったものだ。一方、Mac OS Xはいわば、上司が一緒にいるカラオケで平の誰かが1曲以上マイクを放さないようだと、強制的にマイクを取り上げて次の人に回すようなものだ。この例でのマイクをCPUと考えれば、わかっていただけるだろうか？

この方式が便利なのは、マイクを握った人が酔いつぶれて眠ってしまった時だ。これまでは本人が眠ってしまうと、次の人にはいつまでもマイクが回らなかった。これが、Macでいうフリーズに当たる。しかし、Mac OS Xでは眠った人からも強制的にマイクを奪うことができるので、特定のアプリケーションがフリーズしても、他のソフトは動き続けるのだ。

新しいアプリケーション

これまでMacのソフトを使うときは、画面上にウィンドウが現れるものが中心だった。しかし、wwwサーバーやftpサーバーなどのように、動いているマシン上ではほとんど画面を必要としないものもある。Mac OS Xでも、これまでのように画面を利用するアプリケーションに大きな違いはないものの、画面を使わないアプリケーションにとっては、別のアプローチが用意された。

Mac OS Xでは、UNIX用に作られている、画面を必要としないソフトを動かすことが比較的容易だ。多くの場合、UNIX用のソースコードを若干手直し、Mac OS X上でコンパイルするだけで動作する。これはWindows NTとは違う、Mac OS XならではのTHE魅力の一つだ。最近はFreeのUNIXアプリケーションも豊富になってきたので、多くのUNIX資産が利用できるだろう。そういう意味でMac OS X Serverが先に発売されたのは賢明な選択だ。また、Mac OS XはPDFを標準で画面表示できる仕組みを持つので、インターネットのドキュメントを扱う新しいアプリケーションが登場する可能性もある。

業務サーバーとして

Macは企業利用には向いていないとされてきた。しかし、Mac OS XのNet Bootや今後登場するはずの各種サーバーアプリケーションを利用すれば、業務にMacを利用することは悪い選択ではなくなる。こうしたMacの業務利用でキーとなるのはデータベースソフトと開発ツールの整備だが、データベースなどはすでにSQLベースの製品が登場している。

Mac OS Xがある程度売れれば、サーバー製品の登場は大いに期待できるだろう。だが、それでもMacを業務で利用するには大きな問題が残っている。それはAppleという会社の方針だ。多くの日本企業やIBM、Compaqなどは法人対象のサポート、販売部門を持っている。もちろん、専門のハードウェアサポート会社を持っているところも多い。ところが、Appleにはこうした仕組みがない。現状では、販売したところがすべてのサポートする必要があるため、Macを全面的に扱う会社が少ないのである。

ただ、DELLやGatewayなどの直販会社の躍進や、サポート費用の有償化、Linuxの登場によるハードメーカーとサポート会社の分離独立の動き、インターネットへのシフトなど、さまざまな変化を見つめたとき、まだまだAppleとMacには未来があるように思えるのだがいかがだろうか？



今年のWWDC（World Wide Developer Conference）では、Mac OS X Severが発売されたことを受けて、Mac OS XのことをMac OS X Clientと呼んでいた



既存のMac OSもMac OS X上でもきちんと動くということが、同じくWWDCで強調されていた。この時のデモではAppleWorks（旧クラリスワークス）を動かしてみせた

*1 **BMP**：Windowsでは標準となっているグラフィックデータのファイル形式で、拡張子は.bmp。Windows系のグラフィックソフトならまずこの形式なら作成、読み込みが可能。ただし、ファイルサイズが大きくなりがちなのが欠点。　*2 **UNIX**：米国のAT&T社が開発したOS。主にワークステーションで使われている。マルチタスク、マルチユーザーに対応し、仮想メモリーや階層化ディレクトリといった先進の技術が取り入れられてきた。　*3 **API**：Application Program Interfaceの略称。OSがアプリケーションに対して公開しているプログラムのインターフェイスのこと。アプリケーションは，APIを経由して基本的にすべての処理を行なうことになる。

B&W G3とiMacユーザーのためのFAQ

B&W G3、iMacの購入を検討しているユーザーや、すでに購入した人が周辺機器の接続などで悩んでいるケースがあるようだ。ここでは、USB機器とフォントに関してよく寄せられる質問についてお答えしよう。

USB機器編

■MOはUSBとSCSIのどちらがいい？

iMacの場合は、USBでしかMOを接続することができないので、USB接続のMOを購入するしかない。

B&W G3では、USB、FireWire対応のMO、ATA*1接続の内蔵MOのほか、SCSIカードを装着すればSCSI接続のMOを使うことができる。転送速度や価格を考えれば、SCSIのMOがお薦めだ。すでにMOを持っているなら、SCSIカードを別途購入するだけでよいのだが、使用するMOが古いとSCSIカードに適合しなかったり、マウンターがインストールできない機種もあるので注意したい。また、ATA接続の内蔵MOもお薦めできる。一般的にSCSIのほうが転送速度が速いといわれているが、ATA接続はACアダプターが不要で、電源のオン／オフを気にする必要もなく、フロッピーディスク代わりに快適に使用できる。

■USBハブはどれがいいの？

USBハブには、ACアダプターが必要なセルフパワー*2とACアダプターが不要なバスパワー*3の2種類がある。キーボードやマウスなど、消費電力の少ない機器の接続にはバスパワーを使い、プリンターやスキャナーなどの接続には、セルフパワーの製品を使う。

ただし、USBハブを経由すると認識されない製品の場合は、本体に直接接続しなければならない。



■USBケーブルを抜き差ししていいの？



USB機器は、Macを起動したまま、抜き差しができる。しかし、これを行なうとうまく動作しなくなる機器も中にはある。こういう現象を確認したら、起動中の抜き差しはやめたほうがよいだろう。また、いくら抜き差しができるからといって、データの転送中にケーブルを抜いてしまうと、フリーズしたり、データが破壊されたりするので注意。



■iMac対応の機器はB&W G3でも動く？

iMac対応とだけ明記されているUSB機器の多くは、B&W G3でも動作する。しかし、B&W G3ではうまく動作しないものもある。この場合は、USBドライバーがiMacにしか対応していないことが原因である可能性が高い。メーカーによっては、B&W G3対応のUSBドライバーをホームページにアップロードしているので、それを使うようにするとよいだろう。

iMac対応としか明記されていない製品の場合、購入前にB&W G3で動作することを確認をしたほうが無難だ。

■USB機器が正常に動作しない

USB機器が認識されない、正確にプリントできない、カードリーダーがマウントされないなど、突然USB機器が正常に動作しなくなる場合がある。

こういった場合は、USBケーブルをいったん抜いて、もう一度差し直してみるとよい。これで動作しない場合は、接続している機器の電源をいったん落とす、Macをリスタートするなどの操作をしてみよう。

USB機器が正常に動作しないのは、USB機器を接続しているポートが原因である場合もある。たとえば、キーボードのポートに接続している場合は、本体に直接接続するなど、ポートを変更してみよう。ほかにUSBドライバーを変更するという手段もある。USB機器は新製品が多いため、当然、ドライバーも開発されたばかりというものが多く、ユーザーからの不具合の報告を受けては、修正が加えられ、バージョンアップされている。製品によっては頻繁にバージョンアップされているものもある。メーカーによっては、Webページに新しいドライバーをアップロードしていることもあるので、確認してみるとよい。



フォント編

■モリサワOCFフォントのインストール法は？

DTPユーザーにとっては頭の痛い話だが、B&W G3にはフロッピーディスク（以下、FD）ドライブがないため、モリサワのOCFフォントがインストールできない（CIDフォントはスーパーディスクドライブからインストール可能）。B&W G3しかない場合は、残念ながらどうすることもできないが、旧機種が手元にあれば、そのFDドライブを使い、OCFのATMフォントをハードディスクにインストールすることができる。この方法は、フォントをコピーするわけではないので、違法ではないが、メーカーが推奨している方法ではないので問題が起きても保証されない。MACLIFEでも責任を負うことはできないということをあらかじめご了承いただきたい。以下、手順を解説する。

❶まず、フォントをインストールするときに使用するFDドライブのある旧機種、B&W G3の両方に接続可能なハードディスクを用意（ここでは、説明をわかりやすくするため、ハードディスクAと呼ぶ）。用意したハードディスクAは、最終的に、B&W G3の起動ディスクとして利用することになる。フォントのインストール後はハードディスクAをフォーマットすることができないため、あらかじめ、Mac OS 8.5.1、Mac OS 8.6に対応したフォーマッターでフォーマットしておく。これは、B&W G3に接続したときにハードディスクAを快適に動作させるための作業だ。
❷ハードディスクAをFDドライブがある旧機種に接続する。接続したハードディスクAから起動できれば、外付け、内蔵のどちらでもかまわない。
❸旧機種を起動し、接続したハードディスクAにMac OSをインストールする。インストールするMac OSのバージョンは、旧機種で正常に動作することが確認されているものがよい。
❹起動ディスクをハードディスクAに切り替えて、再起動。ハードディスクAが起動ディスクになっていない場合は、フォントがハードディスクAにインストールされないので注意。
❺OCFフォントをインストールする。完了したら、旧機種からフォントをインストールしたハードディスクAを取り外し、B&W G3に取り付ける。
❻B&W G3 を起動する。ハードディスクAにMac OS 8.5.1、または8.6を新規インストール。
❼ハードディスクAには、旧機種で使用したシステムフォルダーと新たにインストールしたMac OS 8.5.1、または8.6のシステムフォルダがある。フォントは、旧機種のシステムフォルダ内にインストールされているので、それらを、Mac OS 8.5.1、または8.6のフォントフォルダーの中に移動。移動するものは、システムフォルダーの中にあるアウトラインフォントの入ったフォルダーと丸漢ファイル、それに、システムフォルダーの中のフォントフォルダーの中にあるスーツケースファイルの3種類。これらをすべてフォントフォルダーの中に入れればよい。ただし、どれが欠けてもきちんと表示されないので慎重に移動しよう。
❽旧機種で使用したシステムフォルダを捨てる。
❾ハードディスクAを起動ディスクに指定し、B&W G3を再起動。ATMフォントが使用可能になる。



*1 ATA：IDE対応機器を接続するためのインターフェイス。　*2 セルフパワー：ACアダプターや電源コードなどが必要なUSBハブ。USB対応のプリンターやスキャナーなど、電源が必要な大型USB機器の接続に使用する。　*3 バスパワー：Mac本体から電源を供給してもらうため、ACアダプターが不要なUSBハブ。ただし、ACアダ プターや電源コードを必要としない消費電力（1 ポートあたり+5V100mA以下）の小さい、USBマウスやUSBキーボードなどしか接続することができない。

最近はオールドMacを復活させたり、パワーアップさせる記事が人気を博している。
しかしオールドMacは再利用されても、前に使われていたハードディスクやモニターなどの周辺機器は、
ほこりをかぶって使われもせず、そのまま捨てられる運命が待っているのみである。
速度が遅かったり機能が乏しくても、ちょっと手を加えれば、古い周辺機器も再活用できるはずだ。
そこでこの特集では、古い周辺機器をもう一度利用するためにどうすればよいのか、
周辺機器「再」活用の方法を紹介してみたい。

特集2

オールド周辺機器「再」活用のススメ

周★辺★機★器 リサイクルチェックシート

check!

- □ 古い周辺機器が余っている
- □ オールドMacに興味がある
- □ 買ったときは高価なものだったので捨てたくない
- □ ゴミはできるだけ減らしたい
- □ 最近の機械のほうが安くて性能もいいことはわかっている
- □ 機材の置き場所はある
- □ 古い周辺機器に愛着がある
- □ いろいろ試してみるのが好きだ
- □ 周辺機器をたくさんつなぐことが好きだ
- □ あるものはとりあえず動かしたい
- □ 最近の周辺機器の値下がりと高性能化には腹を立てている

上記のチェックが、6つ以上だったら、
周辺機器を再活用することをお薦めします

Q 古い周辺機器が余っているのですが、なにかいい活用法はありませんか？

A ちょっと工夫すると、「再」活用できる周辺機器はいろいろあります

女房と畳は新しいほうがいい、と昔の人々はいった。今ならさしずめ「ハードとソフトは新しいほうがいい」ということになろうか。やはり新機種は誰でも欲しいもの。さて、もし新しいMacを買ったとすると、たいていオールドMacは引退の運命を辿るはず。しかしオールドMacと一緒に使っていた内蔵ハードディスクやモニターまで引退勧告する必要はない。現役としてまだまだ活躍できる余地はあるのだ。そのため、オールド周辺機器を再活用して、最近のMacでも利用してみよう、というが本特集の狙いである。

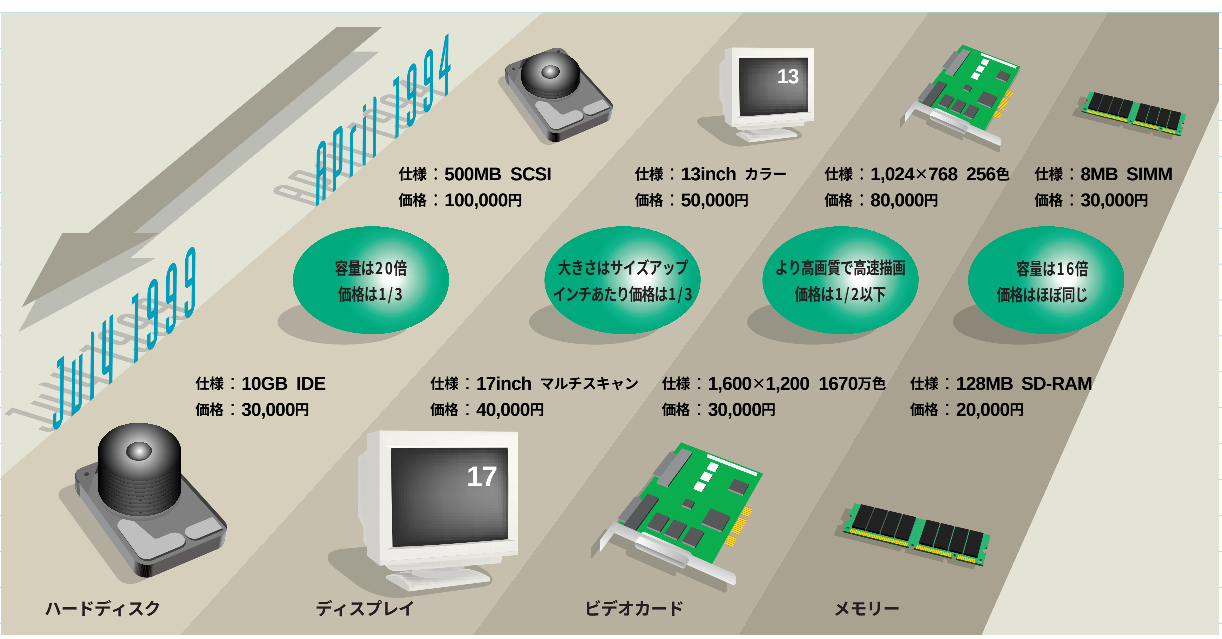
周辺機器をリサイクルしよう

新しくハードディスク（以下、HD）やプリンターを買い換えたり、新型Macにしたら余ってしまったメモリーなど、使わないけどまだ利用できそうな周辺機器は、あなたの周りに余っていないだろうか。雑誌にでている新モデル記事やiMacに合わせた限定カラーモデル、カタログでに書かれている性能のアピールに惹かれて、ついつい新しい周辺機器が欲しくなる気持ちもわからなくはない。

確かに、今の製品の方が性能が高くて価格も安いので、なにかの機会に新しいものに置き換えてしまう気持ちもわからないではない。しかし、いままで使っていた周辺機器が古いとか速度が遅い、インターフェイス*1が違うといって、使えるものをそのまま捨ててしまうのはもったいない。それに昔に買った周辺機器は結構高価だったものが多く、それをそのまま捨ててしまうのは気持ちのいいものではない。そこで、なんらかの手段を講じて、少しでも古い周辺機器を再活用するための方法をいろいろな方向から考えてみたい。

再活用できる周辺機器は意外と多い

一口に周辺機器といっても、さまざまなも



5年前と現在の周辺機器の性能の進化をまとめてみた。周辺機器の性能は大幅にアップしながらも、価格は下がっている。なお価格はその当時の一般的な価格を参考にしている

のがある。いったいどんな製品を再活用することができるのかを考えてみよう。

まず、ディスクドライブ類は再活用しやすいものの最右翼である。極端に古くて10MBしかないSCSI[*2]のHDは使わない方がいいだろうが、少し前まで使っていた数100MBのドライブ類は、まだまだ現役で利用可能だ。同様にMO[*3]ドライブも、対応メディアとアクセス速度さえ気にしなければ、利用可能だろう。

古いモニターは活用範囲が広いもののひとつだ。マルチモニター機能を持っているMacもあったので、複数のモニターを使えば表示エリアを拡大させることもでき、操作性がぐんと向上するメリットがある。また、余ったモニターをWindowsマシンで使うこともできるが、Mac用13インチモニターは表示回路の仕様が特殊なため、他のパソコンで利用することはできない。

メモリーは機種が異なれば利用するメモリーのタイプも違うので、そのまま使うことはできない。しかし、オールドMacへの流用やアダプターなどを使うことにより、ちょっと前のMacには利用できる場合もある。しかしメモリーのタイプやアクセスタイムが、Macが新しくなるにつれて変更されているため、どのMacにも流用できるわけではない。またPowerBook G3以外では、機種ごとにメモリーが異なっているので、他のPowerBookやデスクトップ型Macでは使えないので注意が必要だ。

使えない周辺機器のジャンルにはなにがあるのか

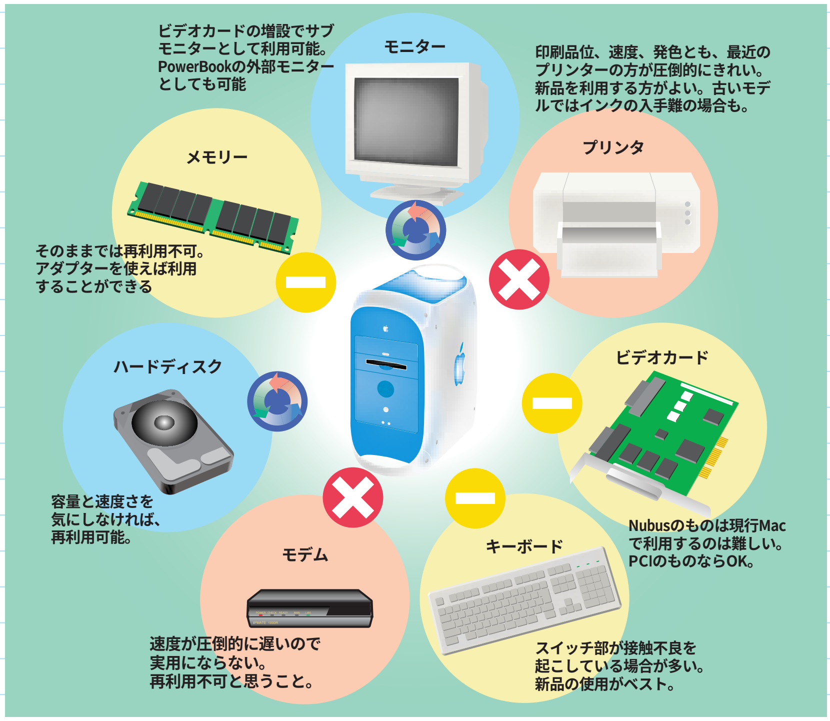
逆に、再利用することが難しい周辺機器のもある。たとえばモデムだ。機能的には問題なくとも、性能はこの数年で劇的に速度がアップしている。インターネットにつなぐのであれば、最低でも28.8Kbpsのものが不可欠だ。そうなると2,400bpsや9,600bpsのものなどは使う意味がない。

プリンターやスキャナーはどうだろうか。こちらも最近のものは高解像度で高速になってきた。モノクロなら利用可能だが、カラーが中心ならば、新しいものにしたほうがよい。極端に古い機種だとインクなどの消耗品も入手が難しくなっていることもある。

ビデオカードは、Macの拡張スロットの違いに注意する必要がある。1987年リリースのMac IIから第一世代のPowerMacまでは拡張スロットにNuBus[*4]が使われてきたが、その後の機種ではPCI[*5]バスが標準となっている。PCIとNuBus両者は互換性がないので、NuBus用の古いビデオカードはPCIバスを備えた新しいMacでは利用することはできない。PCI用のビデオカードが余っているのならば、最新Macでも使うことはできる。

なお、キーボードなどの入力デバイスだが、多くの物が古くなると接点部が痛んで、うまく使えなくなることが多いので、あまり再利用せずに、できるかぎり新しいものを使うようにしたい。

▶オールド周辺機器再活用の可能性



周辺機器のジャンルによって、最近のMacで再活用ができるものとできないものに分けてみた。コストパフォーマンスを考えれば新品にを使うのがベストだが、ジャンルによっては、まだまだ十分再活用できるものもある。しかし、性能的に利用がお薦めできないものもある

コストパフォーマンスを考えたリサイクルを狙いたい

さまざまな技を駆使すれば古い周辺機器を再活用することができるが、それを第一線で使おうということは考えない方がよい。オールドMacの周辺機器は何でもかんでも新しいMacで活用できるというわけではなく、仕組みを理解した上で制約や問題点をクリアする必要がある。

そこそこ使えるからといっても、土台は古い旧型のハードウェアである。長い間使っていたので信頼性や安定性も低下しているだろうし、実質的なパフォーマンスも最新機種と比べればかなりの差がある。仕事で使ったり、周辺機器の性能を重視するのであれば最新モデルを使った方が圧倒的にコストパフォーマンスがいいことは明らかだ。

あくまでも性能や価格、用途などのバランスを考えて、周辺機器を再活用することが望ましいやり方であることを忘れないようにしたい。　（草薙　桂）

*1 インターフェイス：コンピューターと周辺機器を接続するための部分。接続するための仕様や形状などが、さまざまな規格に乗っ取って決められている。インターフェイスには大きく分けて、パラレルとシリアルがある。パラレルは複数のデータを同時に並列に送る方式で、シリアルはひとつのデータを順番に送っていく。　*2 SCSI：Small Computer System Interfaceの略。Mac と周辺機器を接続するインターフェイス規格のひとつ。さまざまな規格があり、転送速度やコネクタの形状も異なっている。ハードディスクやMOドライブ、スキャナーなどの接続に用いられている。　*3 MO：日本語では「光磁気」。レーザー光で磁性体に磁場をかけるタイプの記録メカニズムで、それを使ったMOドライブ（ディスク）はリムーバブル型ドライブとしてはとくに日本国内でポピュラー。　*4 NuBus：Mac II から使われてきた拡張スロットの規格。ビデオカードやSCSIカードなどの拡張カードを挿入して使う。　*5 PCI：Peripheral Component Interconnectの略で、インテル社が提唱した拡張スロットの規格のひとつ。DOS/V機ではだいぶ前から利用されていたが、Macでは3年前の第二世代PowerMacから採用されるようになった。

Q 古い小容量のHDが余っているのですが、これを使ってMacを高速化することはできますか

A 劇的に速くすることはできませんが、工夫次第で使うことができます

最近では3GBとか6GBという大容量ドライブが中心で、MOも640MBのものが売れ筋商品だ。しかし5年前はハードディスクは500MBもあれば十分すぎるといわれていた。容量と速度さえ気にしなければ、まだまだ使えるディスクを使わずに置いておくのももったいない。ぜひ再活用したい周辺機器のひとつである。

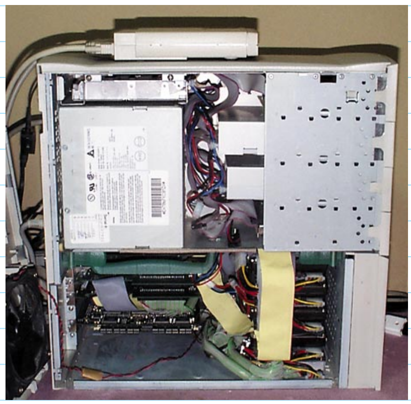
それでは、古いハードディスクは新しいMacで使えるのだろうか？　単純にいうと、

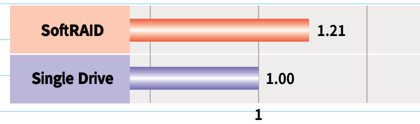
▶ 再活用にお薦め

問題点 古いドライブを組み合わせて高速化することはできるか

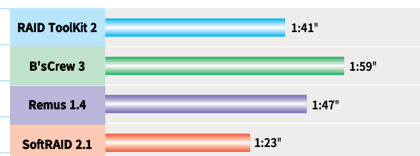
解決策 SoftRAIDを使って、RAIDユニットにしましょう

実用度 ★★★★☆
難易度 ★★☆☆☆
おススメ度 ★★★☆☆


実際に古いドライブを組み合わせて搭載してみた



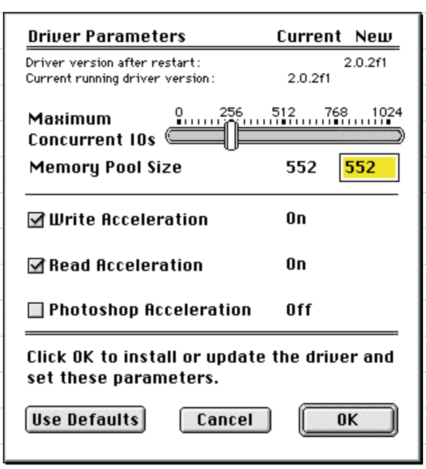
ソフトRAIDによる転送速度転送時間の違い。約1.2倍程度に



RAIDソフトの違いによる転送時間の違い。SoftRAIDが今回は一番速かった

●準備するもの

SoftRAID（$129）
SCSIカード1枚（30,000円前後）
同容量のHDを2台以上



SoftRAIDの設定画面

RAIDというのは複数のハードディスクをひとつのハードディスクに見せかけて高速性や保守性を高めるものだ。通常はハードウェア的に複数のドライブを連結させて作るものだが、非常に高価で50万円くらいする。そのため、安価に済ませるために通常のHDとソフトウェアの組み合わせで、RAIDを実現するソフトウェアRAIDと呼ばれるものがある。RAIDにはRAID0〜5のレベルがあるが、この中でも高速性のみを重視したものをレベル0、別名ストライピングと呼ぶ。

ここではディスクの高速化を目的とするので、ソフトウェアRAIDを使ってレベル0のRAIDシステムを作ってみよう。まずRAIDユーティリティが必要だが、今回はSoftRaid社の「SoftRAID」を使った。これはAppleShre Serverに添付されていたものなので、ご存じの人もいるかもしれない。これ以外にもRAIDソフトにはさまざまなソフトがある。実際のドライブの接続だが、ドライブとSCSIカードを接続するだけでよい。このとき、できるだけ高速なSCSIカードを利用したほうがよい。今回余ったHDで作ったソフトRAIDドライブは、容量が1GBのドライブを3台組み合わせたものだ。性能的には超高速レベルのHDの性能の足下にも及ばなかったものの、単体では8〜13MB/s前後の転送速度しかないドライブを組み合わせたにも関わらず、約2倍以上の性能である27MB/sまで高速化された。

あまり古くなくて性能のあるドライブが余っていれば、ぜひ試してほしい再活用方法である。ちなみに、手元にあったアクセス速度2MB/Sクラスの古い数100MBクラスのドライブを使ってテストしてみたが、こちらはさすがにわかるほどの速度は上がらなかった。

RAIDソフトの評価

ソフトウェア	速度性能	機能
RAID ToolKit 2	○	Hard Disk ToolKitとほぼ同等のユーティリティが付属するのでカスタマイズするには万全
B'sCrew 3	△	ショートカットで起動ボリュームを変更できる点がおもしろい、価格も非常にお手ごろ
Remus 1.4	○	ドライバは機能拡張なので、読み込めないと全てのボリュームを認識できない点は致命的
SoftRAID 2.1	◎	後から、既に構築済ストライピングドライブに新にドライブを追加できる点が特筆できる

結果 SCSIカードが必要だが、余っているドライブの有効活用には最適なシステム

使おうと思えば使えないことはない。MacにSCSIポートがあれば、接続して利用することは可能である。もしSCSIポートがなければ、SCSIカードを増設すれば簡単に使うことができるようになる。

しかし忘れてはならないのは、つながるからといっても、遅いハードディスクは、最新Macにつなげても速くならないということだ。最新ハードディスクと古いハードディスクには、転送速度などに大きな差がある。一昔前のドライブだと、2〜3MB/sが一般的だった。現在では10MB/Sと、およそ3倍もの差がある。さらに最新の高速ドライブになると、30MB/sという、数年前の10倍以上の性能を持ったものも登場してきた。

では、ハードディスクが遅いからとって、そのまま使うのをやめてしまうのではなく、なにか再利用する方法はないだろうか。たとえばここで紹介するように、SCSIカードと組み合わせたり、高速化するためのユーティリティを使うことにより、ある程度の性能を引き出すことは可能なのだ。実用にはならなくとも、一時バックアップ用のドライブにするとか、ファイル保管庫にするとか、速度を気にしない使い方もできるはずだ。それ以外にも、ちょっと頭をひねれば、なんらかの使い方がいくつも思い浮かぶだろう。

ともかく、ハードディスクはあればあったで、なにかと使い道はあるものである。ぜひ再活用して利用したい。　（内藤憲一）

▶試してみる価値あり

問題点 ソフトだけでディスクを高速化する裏技はないだろうか

解決策 ユーティリティを使えばできます

実用度	★★★☆☆
難易度	★★★☆☆
おススメ度	★★★☆☆

●準備するもの

各種ユーティリティソフト

また、サードパーティ製のユーティリティソフトには、Mac OSのディスクキャッシュを独自のものに置き換える機能を持つものがある。Mac OSのものを使うより、こちらを使った方が場合によっては非常に効果的な高速化を行なうことができることもある。

たとえばDrive7付属のMountCacheやDisk Drive TuneUpなどは高速なドライブにはあまり効果はないが、低速なドライブには極めて有効な場合が多いので古いドライブを使うのであれば、こちらをお薦めする。なお、キャッシュの設定方法はユーティリティのマニュアルに書いてあるので、そちらを参考にしてほしい。キャッシュの容量が適切だと、5%程度は全体のパフォーマンスをアップすることができる。

ハードウェアのやりとりに関してのパラメーターを、非常に細かな設定ができるものである。このモードページで設定を変えることにより、多少高速化ができる可能性がある。ここでバッファーのサイズやエラーリカバリー方法の設定などを変えることにより、アクセス速度を向上させることが可能である。

モードページを変更するためには、Hard Disk ToolKitなどのモードページに対応したハードディスクユーティリティを使って書き換えを行なう。この書き換え機能を持つフォーマッターソフトを購入しておけば何かと便利だろう。ただしモードページ設定を変えたからといって劇的に速さが変わることはまずない。しかも下手にを間違えれば最悪の場合ハードディスクを認識できなくなる可能性もあるので、試すのであれば十分注意すること。

ディスクキャッシュ

Mac OSにはディスクキャッシュという機能が搭載されており、ファイルの読み書きの高速化を担っている。コントロールパネルにある『メモリ』の中にディスクキャッシュの設定項目があるので、見たこともある人は多いはずだ。この設定を変えることにより、実ディスクアクセスの速度をもっと速くすることができる。ただし高速になるといっても、何倍にもなるわけでもなく、最高の条件でも数%程度といったところだ。また、すべての条件で高速化されるわけではない。

それではどれくらいの数値にすればよいのかだが、利用環境によって変わってくるので、一概にこの数値ならOKといえない。だいたい1024KB〜8192KBが比較的いい結果を出すことが多いと思う。実際に容量を変えながら使ってみて、速度アップするポイントを自分で試してみること。8192KB以上だと、逆に速度が低下することもあった。

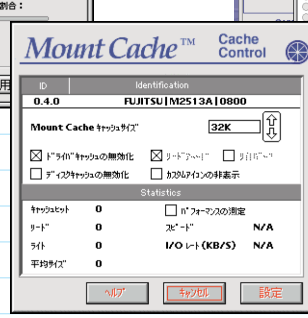
モードページの設定

ハードディスクの設定には、「モードページ」という隠された設定項目が用意されている。これはディスクが動作するために必要な制御方法や内蔵バッファー機能の設定など、

結果 キャッシュの設定で、5％程度のアクセス速度が高速にできる



Mac OSのメモリコントロールパネルの画面。一番上にディスクキャッシュの設定項目がある



MountCacheの画面。細かく容量などを設定することができる



FWB Toolkitを使ってパラメータを設定する

▶規格が違っても大丈夫

問題点 古いドライブを新型Macでも利用できるのか

解決策 利用可能ですが、速度は速くなりません

実用度 ★★★☆☆
難易度 ★☆☆☆☆
おススメ度 ★★☆☆☆

●準備するもの
SCSIケーブル（1,000円前後）
SCSIカード（10,000円前後）

高速なSCSI規格を持つポートに、古いドライブをつないでも高速化されない。しかし、少し前のドライブだと、SCSIカードの性能によって、わずかながら高速になる場合もある。まずは自分の環境で動作を試してみることをお薦めする。

ただ、Macに規格の異なるドライブを混在して利用すると、場合によっては速度の低下を引き起こすことがある。これは、SCSIドライブ間でデータのやりとりをしている時に1台だけ遅く信号を流すと、全体的にデータの流れが滞ってしまうためである。

そのため、できるだけ同じSCSI規格でまとめて接続するようにしよう。もし古いドライブなら古いドライブだけをまとめて、1枚のSCSIカードに接続する。比較的最近入手した高速タイプのドライブは、Fast SCSIやSCSI-2対応の高速なSCSIカードに接続するようにしよう。



結果 接続は可能だが速度は速くならない。しかし高速なHDと混在して接続するとそれらの足を引っ張ることがあるので注意

▶iMacユーザーなら必需品

問題点 古いMOをiMacにつなぎたい

解決策 アダプターがあればつないで使えます

実用度 ★★★★☆
難易度 ★★★⯪☆
おススメ度 ★★★★☆

●準備するもの
USB-SCSIアダプター（15,000円前後）
Adaptec AW-2906（9,900円前後）


USB-SCSIアダプターを使えば、簡単にiMacでもSCSI機器が接続できる

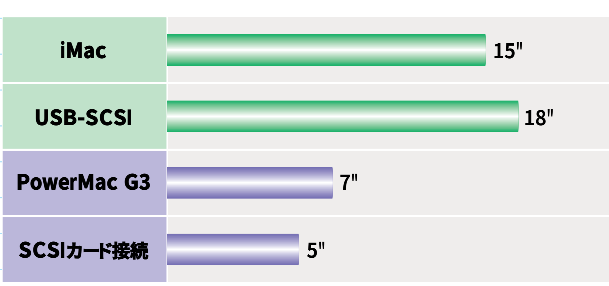
古いハードディスクやMOなどは、ほとんどがSCSIでMacと接続するようになっている。しかし最近のiMacやB&W PowerMac G3ではSCSIが搭載されていない。そのため、標準状態ではSCSI機器と接続することはできない。ところが、USBからSCSIに変換するアダプターを利用すれば、iMacでもSCSI機器を接続することができるようになる。

パワーユーザーだと信号の変換による速度の低下を気にするかもしれないが、古いSCSI機器をつなぐのであれば、まったく気にしないようにしよう。

iMacで実際にテストしてみたが、ほんのわずかに速度低下する場合もあったが、ほぼ実用になる速度で利用することができた。このUSB-SCSI変換アダプターは実売で15,000円程度なので、iMacで余っているドライブを使いたいユーザーは必需といえるアダプターだ。

ではB&W PowerMac G3ではどうだろうか？　こちらもUSBポートを持っているので、いま説明したアダプターを使って接続することができる。しかしPCIスロットを持ったMacならば、SCSIカードを入れることにより、より高速にさまざまなドライブをつなぐことができるようになるので、こちらをお薦めしたい。

SCSIカードにもいろいろな種類があるが、古めのドライブをつなぐのであれば、それほど高価で高速なSCSIカードは必要ない。それにコネクタも最近のものはハーフサイズの50ピンのものが主流になっているが、一昔までのものだと25ピンで、変換ケーブルが必要になってしまう。Adaptecから発売されているAW-2906というSCSIカードには、古いMacに使われていた25ピンのSCSIポートが用意されているので、古いドライブはケーブルを変えなくても接続できる。B&W Macユーザーは、ドライブの再活用のためにも、ぜひSCSIカードの増設を行なうべきだ。



アダプターを使ったときのファイル転送時間の違い

結果 いままでと同じように使える。iMacユーザーにはお薦めのひとつ

▶トライしてみる価値あり！

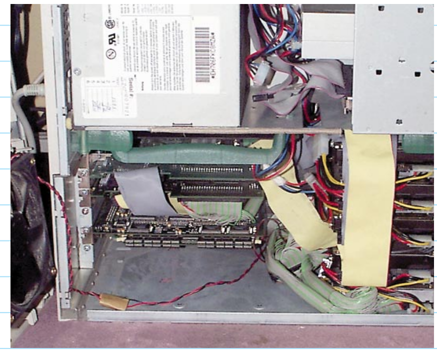
問題点 古いドライブを組み合わせて1台にすることはできますか

解決策 ハード的にはできませんが、ソフト的にはB'sCrewのドライブジョイン機能を使えばできます

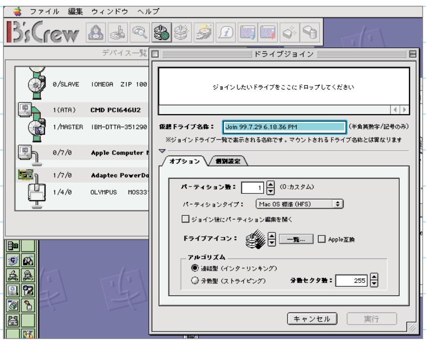
実用度 ★★★★☆
難易度 ★½☆☆☆
おススメ度 ★★★★☆

●準備するもの

B'sCrew 3.0（24,800円）
SCSIカード（10,000円～）
使っていないSCSIディスク2台以上



実際にドライブを組み込んでいる写真

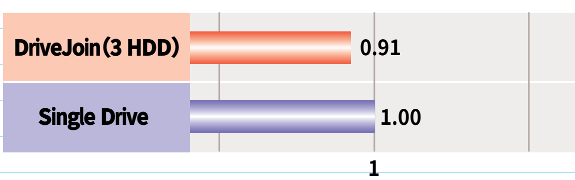


B's Crewのドライブジョイン設定画面

ドライブジョイン機能とは、SCSIで接続されたドライブを擬似的に合体させて、合計した容量を、見かけ上1台のハードドライブとして認識させるものだ。ただ、これを実現するには、B's Crew 3.0などに用意されているユーティリティが必要だ。SCSIカードに余っているドライブを異なるSCSI IDでつなぎ、B'sCrewの「ドライブジョイン機能」を開いて、擬似的に合体させたいドライブを選んで設定するだけでよい。再起動すれば、複数台のドライブを合計した容量のドライブがデスクトップに表れる。

なお実際の速度だが、どうしても使ったディスクの性能によって左右されてしまうため、比較的遅めの結果であった。もし高速のドライブを使っていれば、ほぼ内蔵ディスクと同じ結果が得られたと推測される。

この方法は、余っているドライブを再活用するには、もっとも効率のよい使い方だといえよう。数十MBだから小さくて使えないと捨ててしまうよりも、まとめて容量を増やすことにより、より実用的な使い方ができるはずだ。ただし極めて稀なケースではあるが、連結したドライブのうち1台が故障しても他のドライブにまたがってデータが破損する可能性がある。



ドライブジョインを使って転送速度を測った結果

問合せ●B's Crew：ビー・エイチ・エー／06-6378-3334
http://www.bha.co.jp/

結果 ドライブジョイン機能で再利用可能となった

▶残念！

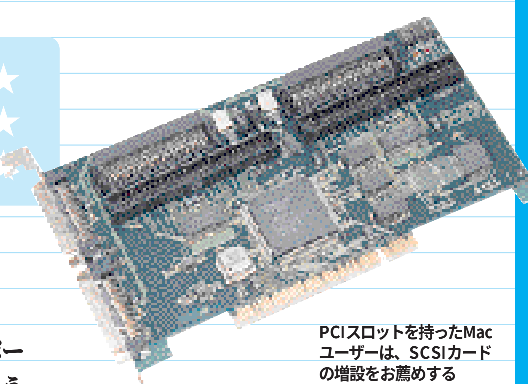
問題点 高速なSCSIカードを入れれば、古いドライブも高速になりますか

解決策 ほんのわずかだけ高速になる可能性があります

実用度 ★★★☆☆
難易度 ★½☆☆☆
おススメ度 ★☆☆☆☆

●準備するもの

SCSIカード（10,000円～）

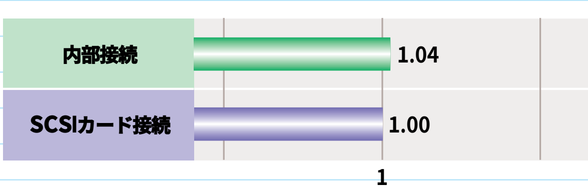


PCIスロットを持ったMacユーザーは、SCSIカードの増設をお薦めする

SCSIカードさえ増設すればハードディスクも速くなるはずと思ってSCSIカードを買ってた人もいるという。ではカードの増設だけで高速化されるのだろうか調べてみた。SCSIカードにハードディスクをつないでテストしてみたところ、Mac内蔵のSCSIポートにつなげるより、わずかながら速いという結果が得られた。

特に大きなデータのアクセスは顕著な結果が現れており、オンボードのFast SCSIより10～20%程度高速という結果であった。しかし普通の使い方に近い、ランダムなアクセス方法だと3～4%しか高速にはならなかった。

SCSIカードを増設すれば、接続できるドライブの数も増やせるメリットの方が大きい。余ったドライブが何台もある人は、ぜひカードを増設して利用することをお薦めする。



ドライブジョインを使って転送速度を測った結果

結果 気分的には速くなった気もするが、ドライブの性能が遅ければ意味なし

Q 13インチモニターやビデオカードがが余っているのですが、なにか利用法はないのでしょうか？

A マルチモニターにしたりアダプターを使って他の用途に利用できます

Mac用のモニターの中では、なんといってApple純正の13インチカラーモニターが有名である。古くからMacを使っていたユーザーは、ほとんどがこの13インチモニターを利用していた。モニターはその後、15インチや17インチ、21インチへと製品ラインアップが拡大し、最近ではLCDパネルも主流のひとつになりつつある。

時代とともにモニターの画面サイズは大きくなり、値段も下がってきた。Apple純正の13インチカラーモニターは当初21万円もし

▶これは便利な使い方だ

問題点 モニターが余っているのですが、なんかの用途に使いたい

解決策 拡張スロットがあれば、ビデオカードを入れてマルチモニター環境にしましょう

実用度	★★★★★
難易度	★☆☆☆☆
おススメ度	★★★★☆

●準備するもの

余っているモニター
ビデオカード（10,000円ぐらいから）
モニター接続ケーブル（3,000円程度）





モニターを2つつなげると、モニタ＆サウンドの画面には、2つのデスクトップが現れる

余っているモニターの再活用として、サブモニターとして使う方法がある。Macにはデスクトップを拡張する拡張デスクトップモードと、同一内容を表示するミラーリングモードがサポートされている。たとえば拡張デスクトップモードでPhotoshopでパレットウィンドウをサブモニターに追い出しておけば、メインモニターでの作業効率がグンとアップする。

サブモニターへの表示にはビデオカードがもう1枚必要なので、まずはモニターとビデオカードの増設が必要となる。あとはビデオカードとモニターをケーブルでつなぐだけでOKだ。もちろん古いモニター側をメインモニターとして使ってもまったく構わない。

ただし、あまり古いモニターだと高精細表示モードをサポートしていなかったり、多少の色ずれなどが発生している場合もあることは注意しよう。

結果 置き場所さえあれば便利 2つのモニターで切り換えながら作業もできて、効率アップ

▶PowerBookユーザー向け

問題点 PowerBookで余っているモニターを利用できないか

解決策 PowerBookのミラーリング機能を使います

実用度	★★★★½
難易度	★☆☆☆☆
おススメ度	★★★½☆

●準備するもの

PowerBookモニター接続ケーブル（3,000円程度）



PowerBookシリーズには外部モニターに接続するための拡張端子が用意されている。ここに空いているモニターを接続すれば、マルチモニターが簡単に実現することができる。作業も専用のケーブルを使ってモニターとつなぐだけで、特殊なソフトも必要ない。

なおPoweBookの最近の機種には、ミラーリング機能が内蔵されている。サブモニタのモード設定は、“モニタ & サウンド”コントロールパネルの“調整”ボタンから行なえばよい。すべてをPowerBook1台で済ますこともできるが、なにかとPowerBookを持ち運ぶことが多い人は、自宅にマルチモニター環境を構築しておくと便利な使い方ができる。

結果 PowerBookを持ち運ぶ人は、自宅にモニターを用意しておくと便利

たものが。最近では17インチマルチスキャンモニターが3万円程度からある。いままで13インチモニターを使っていた人が17インチや液晶モニターに買い換えると、たいてい置き換えて使うことになる。

そうなるといままで使っていたモニターは余ってしまい、置き場所がなかったりすると、捨てられる運命になってしまう。画面に焼き付きさえ残っていなければ、サイズが小さいからといって古いモニターを捨ててしまうのはもったいない。ちょっと使い方を考えれば、いろいろと使い道はあるものである。

またモニターサイズが大きくなるにつれ、さまざまなビデオカードも登場してきた。表示サイズは大きくなり、アクセラレーター機能などを内蔵しながらも、2万円前後からあり、価格は非常に下がってきた。昔はアクセラレーター機能のついたハイエンド製品は、ゆうに数十万もしていたのである。

その後ビデオカードは、Macの内部バスがNuBusからPCIへと変わったことを契機に、Windowsマシンで使われているPCIバス用のグラフィックカードが主流となっている。プラットフォームがPCIで共通となり、価格の低下に拍車をかけた形になって、よりいっそう低価格なカードが登場し、新型のカードに買い換える人も多くなっている。

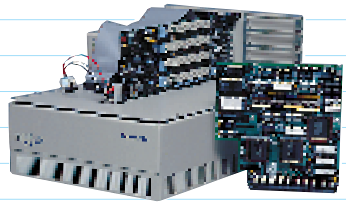
さすがにNuBusのビデオカードをそのままPCI Macで使うことはできないが、PCI用のカードなら、再利用は可能である。NuBusのカードはオールドMacで再利用すれば、まだまだ現役で使えるはずだ。

（草薙　桂）

▶オールドMacユーザー向け

問題点 NuBusのビデオカードの再利用法はないだろうか

解決策 NuBus拡張ボックスを使えばPCI Macで利用できます



実用度	★★★½☆
難易度	★★½☆☆
おススメ度	★★½☆☆

●準備するもの

SecondWave XpansePN（$1,299～）

昔からMacを使っていた人は、NuBusのビデオカードやキャプチャーカードが余っているだろう。残念ながら、最近のMacは拡張スロットがNuBusからPCIバスへ移行したことにより、古いNuBusカードを利用することができなくなってしまった。

ところが、PCIスロットから信号を取り出して、NuBusスロットに変換する拡張ボックスがSecondWave社から販売されている。これを使えば、最新Macでも、古いNuBusカードを利用することができるようになるのだ。

この製品は4スロット、8スロット、12スロットと3タイプの製品が用意されており、使いたいカードの枚数によって製品を選ぶことができる。

問合せ●SecondWave,Inc. /米国1-512-329-9283
http://www.2ndwave.com/

結果 NuBus拡張ボックスを使うことにより、古いカードも再利用可能

▶チャレンジしてみる価値あり

問題点 DOS/V機用のビデオカードをMacで使いたい

解決策 ドライバーソフトを入れ替えれば、動く可能性もあります

Mac用のドライバーソフトが入手できれば利用できる可能性もある。ただしカード上にあるフラッシュROMの内容やハード的に仕様が異なっている可能性もあるので、動作するかどうかは実際に試してみなければわからない。とはいえ、100%無理というわけではないので、手元にカードが余っているようであれば、自己責任で試してみてはいかがだろうか。

結果 ドライバーが入手できれば、動く可能性もある

▶こんな使い方もあったのか

問題点 モニターをMac以外の用途に使えないのか

解決策 アップスキャンコンバーターを使えば大丈夫

実用度	★★★☆☆
難易度	★★★½☆
おススメ度	★★½☆☆

マイコンソフトから、XRGB-2という家庭用ゲーム機やビデオディスク(DVDやレーザーディスク)の映像を、パソコン専用モニターで表示するための変換装置が販売されている。水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つモニターなら、このXRGB-2をつなぐことにより、モニター上でテレビを見たり、ゲーム機のモニターとして利用できる。モニター切替器などを併用することによって、Macのモニターでテレビを見たりゲーム機のモニターとして利用してもよい。ただし残念ながらApple13インチモニターは水平周波数が異なるので利用できない。もし15インチや17インチなどのモニターが余っていたら、このアダプターを使うとおもしろい使い方ができる。

問合せ●マイコンソフト株式会社／06-6203-2827
http://www.dempa.co.jp/MICOMSOFT/

●準備するもの

XRGB-2（27,800円）
マルチスキャンモニター
ビデオケーブル



結果 17インチモニターなら利用可能だが、13インチモニターは利用不可

Q 前のMacで使っていたメモリーが余っているのですが、再利用する方法はありますか？

A そのままでは使えませんが、少し前のMacならば再利用できる可能性があります

メモリーの増設は、パワーアップ術の基本中の基本である。メモリーを増やせばMacの動作が安定するし、複数のアプリケーションを同時に起動しておけるなどのメリットが得られる。オールドMacのメモリーや、部品ケースに眠っている古いメモリーを活用しない手はない。とはいっても、そっくりそのままメモリーを使うことはできない。そのためには特殊なアダプターを使うか、Mac本体を改造しなければならない。

これはなぜかというと、メモリーはプロセ

▶初心者向け

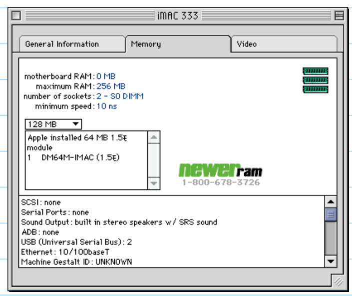
問題点 自分のMacのメモリーが何なのかわからない

解決策 ユーティリティを使えばメモリータイプがチェックできます

実用度 ★★★★☆
難易度 ★☆☆☆☆
おススメ度 ★★★★☆

●準備するもの

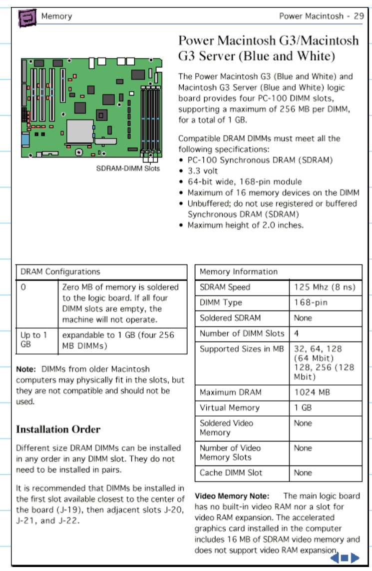
Apple Memory Guide●http://asu.info.apple.com/
GURU●http://www.newerram.com/



Apple Memory Guideの画面

Mac用メモリーは機種によってさまざまなタイプがある。自分の使っているメモリーはどういうものなのかを認識しておかないと、再活用することは難しい。そこで、メモリーモジュールの活用に便利なソフトを活用したい。1つは“Apple Memory Guide”、もう1つはNewerRAM社の“GURU”というものがある。

このソフトはMac全機種のメモリー情報がまとめられているものだ。ソフトを立ち上げて、自分の機種を選べば、どのようなメモリーが使われているのかを表示してくれる。



GURUの画面

結果 再活用するためには余っているメモリータイプの認識が重要

▶おもしろい使い方

問題点 壊れたメモリーでなにか面白いものが作れないのか

解決策 キーホルダーを作ったりしおり代わりに使いましょう

実用度 ★★★☆☆
難易度 ★☆☆☆☆
おススメ度 ★★☆☆☆

●準備するもの

こわれたSIMM（何枚でも可）
キーリングなど（100円程度から好みに応じて）



壊れてしまったメモリーや、どうしても余ってしまったメモリーは、全然違う視点からの活用を考えてみたほうがよさそうだ。例えばキーホルダー。SIMMやDIMMに付いている穴にキーリングをはめ込むだけで簡単にできあがる。ほかに直線定規として使ったりDRAM部品を外してしおり代わりにしたり、あるいはセンスを活かしてオブジェを作ってもよいだろう。

ただしハンダの安全上、食品に触れるような使いかたや、屋外で雨に濡らすような 使いかただけは避けるようにしたい。

結果 工夫すれば、さまざまな用途に使うことができる

ッサーや内部の制御回路と密接に連携して動作しており、また高度な半導体技術の結晶でもあるからだ。そのため技術の進歩に伴って、メモリーモジュールは2〜3年間隔で世代が新しくなっている。そのため、使えるメモリーモジュールは、Macの機種ごとに決められていて、指定されたモジュール以外はメモリースロットに挿入できないか、できたとしても誤動作を引き起こしてしまう。

オールドMacで使っていたメモリーもオールドであるがゆえに、メモリーモジュールも古いタイプが使われている。そのため、元のMacに近い世代のMacでないと活用はできない。つまり、SIMMはいくら加工してもPowerMac G3に流用することはできないし、PowerBookに使うこともできない。

しかし、昔は高価だったメモリーを、なんとか再活用したいということで、いくつかの方法をここで紹介しよう。残念ながら現行機種で簡単にできる方法はないが、なんらかの再利用方法の素材として利用することを考えてみたい。（草薙 桂）

▶試してみたい！

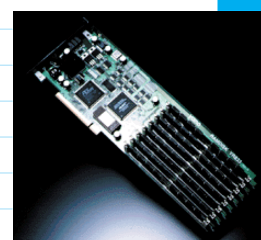
問題点 Mac本体以外のものでメモリーを使える機器はないか

解決策 RAMディスクカードを使う方法があります

実用度	★★★☆☆
難易度	★★★☆☆
おススメ度	★★★☆☆

●準備するもの

RAM Diskカード（オープンプライス）



ヤノ電器のRAMディスクカードYR833は大容量のメモリカードをPCIスロットに実装し、RAMディスクとして使うことのできる専用ハードウェアだ。

ボード上に256MBのDIMMスロットがあり、ここにを8枚実装したときに、最大で1GBの容量のディスクとして動作する。DIMMは168ピンタイプが使えるので、もしDIMMが余っていたらぜひ利用してみたい。

問合せ●ヤノ電器株式会社／078-993-0001
http://www.yano-el.co.jp/

結果 DIMMが余っていれば超高速ディスクに使えるパワーユーザー向けの一品

▶トライしてみる価値あり！

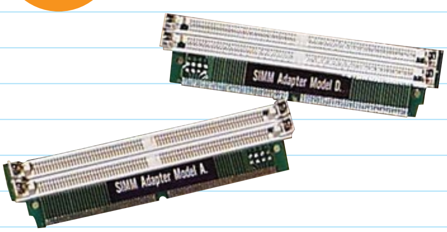
問題点 SIMMスロットが少ないMacでメモリーをたくさん搭載できないか

解決策 SIMMコンバーターを使いましょう

実用度	★★★★☆
難易度	★★☆☆☆
おススメ度	★★★☆☆

●準備するもの

SIMMコンバーター（2,400円）
余っているSIMM 2枚



Quadraシリーズや LC475など、72ピンSIMMを採用したMacで用できる“SIMMコンバータ”が共立エレショップから売られている。これは、2枚の72ピンSIMMをMacのSIMMスロットに搭載できるようにするコンバーターだ。たとえば8MBの72ピンSIMMをコンバータ基板に2枚実装すると、16MBの72ピンSIMM代わりにする仕掛けである。小容量の72ピンSIMMは余っているがスロットがいっぱいで増設できない、という場合などに利用するとよい。このコンバータは表側タイプと裏側タイプが用意されているので、ご自身の機種に合ったものを使おう。なお使用するSIMMによっては、まれに動作が不安定になる場合もあるので要注意。

問合せ●共立エレショップシリコンハウス営業所／06-6644-4446
http://www.kyohritsu.com/

結果 動作すればOK。メモリーが足りなくて、いざ、というときには便利

▶賞賛すべきメモリーの再利用法！

問題点 LC475にメモリーをたくさん載せたい

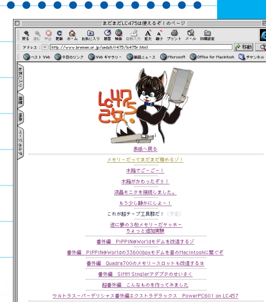
解決策 一筋縄ではいきませんが、成功した人がいます

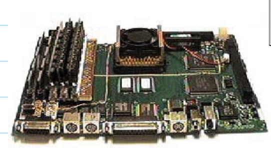
実用度	★★★☆☆
難易度	★★★★★
おススメ度	½☆☆☆☆

LC475はSIMMスロットが1つしか用意されておらず、現状では公称で最大68MBまでしか拡張することができない。しかし独自にハードウェアを解析して、メモリースロットを増設、さらに大容量メモリーを搭載したマシンを作ってしまったのがうえだおさむ氏だ。

詳しくは氏のホームページを見てほしいが、難易度は高く、誰でもできるものではない。しかし、メモリーを少しでも活用したい、と考えている人にとっては、Macのメモリーの動作システムの解説など、とても参考になるホームページである。
http://www.bremen.or.jp/uedali/r475/lc475maxmem.html

うえだ氏のホームページ『LC475改』
http://www.bremen.or.jp/uedali/r475/





結果 メモリーの再活用の究極の手段だ

Macでロボットの手足をコントロールできる!?

Q Macでロボットをコントロールしたり、スロットを拡張する周辺機器があるって本当なのか

A 本当です。Mac用のコントローラーや拡張ボックスがあるので、これを使ってみてはどうでしょう

子供の頃、コンピューターを使って巨大ロボットを動かしてみたいという気持ちを抱いた人は多いのではないだろうか。さまざまな可能性を持っているはずのMacなのだから、なにかをつなげることにより、もっといろんなことができるに違いないと思いたい。このような希望を持っている人が増えてきたからこそ、パソコンでプログラムしたロボットを動かす「LEGO MINDSOTRMS」という製品が人気になっているだろう。

Macをゲームやインターネットで使うだ

▶ **これはびっくり!**

問題点 Macでロボットアームを動かせないか

解決策 計測技研のUSBコントローラーを使えば実現できます

実用度	★☆☆☆☆（1.5）
難易度	★★★★★
おススメ度	★☆☆☆☆

●準備するもの

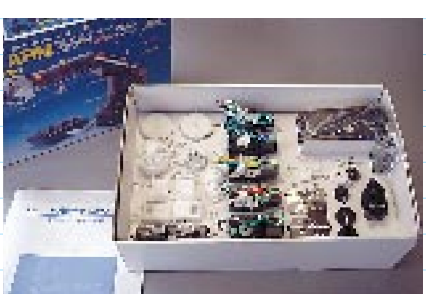
イーケージャパン　ロボットアーム(5,500円)
計測技研　USB-DAQ(58,000円)
リレー(12V用×5　500円程度)
電線など



上下左右360度、自由自在に動くロボットアームとUSBDAQを組み合わせると、Macで物をつかんだりと、いろいろな動きをさせることができる



エレキットのロボットアームキット。5つの関節を持つ5モーター制御のロボット。専用コントローラーで制御でき、動作中には各関節のランプが点灯


パッケージにはギヤやモーターなど、すべての部品が入っており、自分で組み立てるようになっている。大人でも2時間もあれば完成する

Macに外部機器をコントロールする出力ポートがあれば、そこからモーターを動かして、ロボットアームを動かすということも可能になるはずだ。そこで入出力ポートを装備したユニットを利用して、ロボットアームを動作させる方法を試してみた。ここで使ったのが、計測技研から発売されている「USBDAQ」という製品だ。これはMacなどのパソコンで計測や制御システムを作るためのものだ。入出力にはデジタル出力8ビット、デジタル入力8ビット、パルス入力1ビット、アナログ入力4ポートを装備している。

残念ながら現時点では細かい制御を行なうためにはプログラミングが必要なので、誰でも簡単にできるわけではない。しかしMacでロボットをコントロールできるという可能性もあるということで、ここで紹介したい。

動かす機器として利用したのは、イーケージャパンから販売されているロボットアームだ。これは5つのモーターが内蔵され、指の開閉、手首の回転、肘の上下、肩の上下、アームベースの回転が360度自由自在にで動作できる本格的な機構を持ったスグレものだ。しかも、5,500円と安く購入できる。アームは付属のコントローラースイッチにより、アームの各パーツを自在に動かすことができる。さらにアームの関節部には破損を防ぐ構造になっている。

このロボットアームは完全な組み立てキットなので、主要なギア部分などはできあがっているので、組み合わせてネジ止めするだけでよい。およそ2時間もあれば完成できる。作業自体は難しくなく、途中で各部分を動かしてチェックする行程があり、完成を予感してワクワクしてしまうのではないだろうか。

さて、実際にUSBDAQからロボットをコントロールするためには、コントローラーの5つのスイッチのON/OFFで各駆動部分を操作する部分をMacからコントロールする必要がある。そのためにはUSBDAQの出力からコントローラーのスイッチに接続して外部コントロールさせればよい。具体的な配線方法は、右図の回路図を参考にしてほしい。

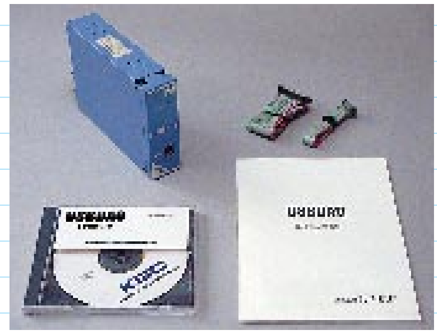
ハードウェアが完成したら、次はUSBDAQへ信号を出すためのプログラムを作らなくてはならない。いまのところUSBDAQからコントロールするためには、CodeWarriorなどの開発環境でプログラミングするか、計測制

けではなく、なにかを動かしたりしてみたいと思っても、そんなことができる周辺機器はショップでも見かけないし、本当にできるのだろうか。実はあまり話題にならないが、Macで機械をコントロールするためのハードウェアがある。これを使えば、比較的容易にものを動かすことができるようになる。

Macで機械をコントロールするだけではなく、Macの使い方を広げる方法にはさまざまな拡張カードを使うという手段がある。しかし、いろんなことをやりたいからといって、何種類のカードを使おうとしても、最近のPower Macの拡張スロットはわずか3つしか用意されていない。ちょっと難しい作業をしようと思っても、スロットが足りなくてできなかったという人も多い。そういうときには拡張スロットを増設するユニットを使えばよい。

ここで紹介するような周辺機器は、雑誌でもほとんど取り上げられないが、Macの別の一面を発見できるようなものばかりだ。

（丹治佐一）



USBDAQには入力信号測定用アプリケーションのほか、LabView用モジュール、プログラミング用ライブラリーなどが用意されている

御用アプリケーションの『LabView』というものを使ってコントロールしなければならない。そのためため、誰でもできるわけではないのが残念だ。

残念ながら、このポイントで、誰にでもお薦めできるものではなくなってしまう。プログラミングに詳しい人なら、付属のドキュメントを見ながらコントロールするプログラムを作れるだろうが、そうでない人はこれを機に、勉強するというのも手だ。計測技研では近日中にMacromedia Director用Xtraファイルも用意されるとのことで、Directorで作ったアニメーションで、ロボットを同期させて動かすこともできるようになるだろう。そうなれば、プログラミングする必要なく、もう少し簡単にロボットを動かすことができるようになる。

今回は簡単なソフトを作って動かしてみた。画面でボタンを押すと、ロボットアームがその通りに動くことに感動してしまった。

ソフトを作らなければならないため、誰でもできるものではないが、こんなこともできる、というのを覚えて置いて損はない。

（丹治佐一）

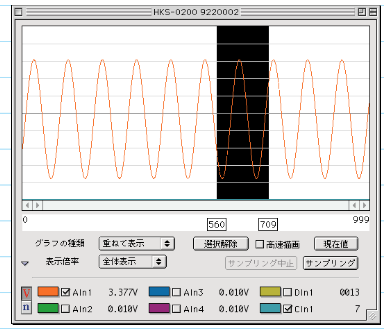


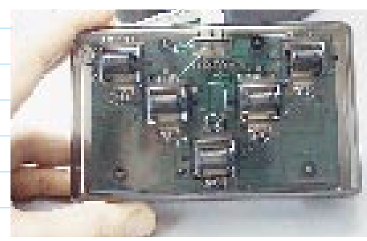
USBDAQはアナログ入出力、デジタル入出力を制御するための拡張ボックスである



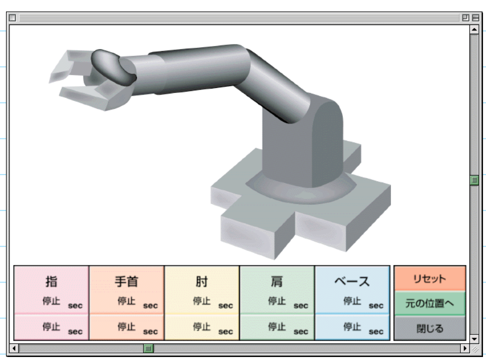
背面には信号の入出力用コネクタが用意されている

USBDAQには入力信号測定用アプリケーションのほか、LabView用モジュール、プログラミング用ライブラリーなどが用意されている





USBDAQのデジタル出力信号をリレーを介使ってコントローラーに接続する

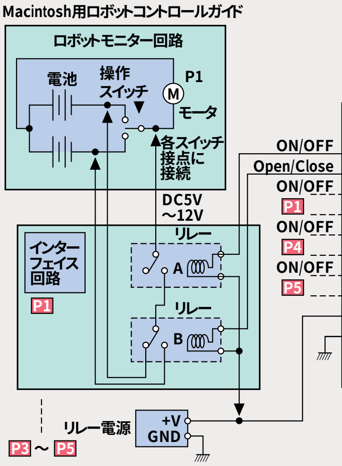


制作途中のロボットアームコントロールソフトの画面

結果　プログラミングの知識が必要だが、非常におもしろい機器

問合せ●USBDAQ：計測技研／028-680-1611
http://www.kgc.co.jp/
ロボットアーム：イーケージャパン／
http://www.elekit.co.jp/

Macintosh用ロボットコントロールガイド



USBDAOデジタル入出力端子（J2）内容

Pin	端子内容	Pin	端子内容
1	GND	2	GND
3	デジタル出力1	4	デジタル入力1
5	デジタル出力2	6	デジタル入力2
7	デジタル出力3	8	デジタル入力3
9	デジタル出力4	10	デジタル入力4
11	デジタル出力5	12	デジタル入力5
13	デジタル出力6	14	デジタル入力6
15	デジタル出力7	16	デジタル入力7
17	デジタル出力8	18	デジタル入力8
19	P-COM	20	予約
21	GND	22	パルス入力
23	予約	24	GND
25	+5V（Self）	26	+5V（Self）

デジタル出力はトランジスタアレイTD62083APの出力になっている。
出力耐圧VCE（SUS）=50V（最小）
出力電流Iout=500mA（最大）

USBDAQとロボットコントローラーの接続回路図

USBDAQ仕様

■A/D変換部
- チャネル数：4チャネル
- 分解能：10ビット
- 入力レンジ：0-5V
- 入力インピーダンス：1MΩ以上
- 入力耐圧：±15V
- 変換時間：1m秒（*注1）
- 非直線誤差：±3.5LSB
- 絶対精度：±3.5LSB
- コネクタ：MIL10ピン

■デジタル入力部
- 入力ビット数：8ビット
- 入力レベル：TTLレベル

■デジタル出力
- 出力ビット数：8ビット
- 出力形式：オープンコレクタ
- 出力電流：100mA
- 出力耐圧：50V

■インターフェイス
- コネクタ：USB Btype
- USB規格：USB Ver1.1準拠

■外形/重量
- 外形寸法：W50×D150×H110
- 重量：500g（ケーブル含まず）

■付属ソフトウェア
- LabVIEW用ドライバ、デバイスドライバ、共有ライブラリ、SDK（サンプル付）、計測用アプリケーション、USBDAQ管理用アプリケーション

Macでロボットの手足をコントロールできる!?

▶ たくさんのカードを必要とする人に

問題点 Macの拡張スロットがいっぱいだがもっと多くのカードを使いたい

解決策 Macスロットの拡張ボックスがあります

実用度	★★★☆☆
難易度	★★★★☆（3.5）
おススメ度	★★☆☆☆（2.5）

●準備するもの

SBS Bit3エキスパンションユニット（248,000円〜）
SecondWave XpansePN（$1,299〜）

デジタルビデオの編集やサウンドなどを作業すると、拡張スロットが足りなくなってしまうことがある。そういう時に便利なのが、ソリトンシステムズから販売されている、SBS Bit 3エキスパンションユニットだ。

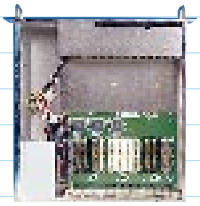
これは、新シリーズのPower Mac G3にPCIスロットを追加してくれる製品である。拡張ボックスには、13枚のカードが入るラックマウント型のものと、7枚用のタワー型の筐体がある。Macとの接続は付属の接続カードをMacと拡張シャーシのPCIスロットに挿入し、接続ケーブルでつなぐだけで設置は完了。あとはドライバーソフトをシステムにインストールするだけだ。これでMacは、最大3+13=16スロットのPCIカードを利用できる。実際にカードをつなげて試してみたが、動作が不安定になることもなく安定して利用することができた。

またPCI MacでNuBusカードを再活用したい、NuBus MacでNuBusを拡張したいという人には、SecondWaveから発売されているXpanse PNシリーズを使うことをお薦めする。これはPCI Macに特殊な拡張カードを使って、外部にNuBusの拡張ボックスをつなげてしまうものだ。同社では、PCI-PCI、PCI-NuBus、NuBus-NuBusという3種類の拡張ボックスをラインナップしている。このボックスを使えば最新のPCI Macでも、NuBusカードを再利用することができる。残念ながらSecondWave社の代理店が日本にないので、Xpanse PNの入手はショップ経由での取り寄せか、直接本社に問い合わせてほしい。　(榛木義広)

問合せ●株式会社ソリトンシステムズLSI&システムバスオペレション／TEL 03-5360-3861
http://www.soliton.co.jp/
SecondWave,Inc. /米国1-512-329-9283
http://www.2ndwave.com/



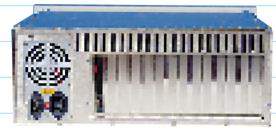
本体は19インチラックに組み込める形となっており、Macをベースとしたシステムを組むのにちょうどいい形だ



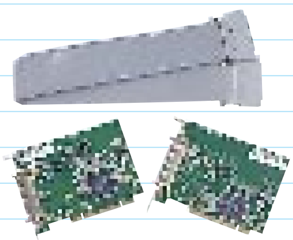
内部は電源と拡張スロットが並んでいるだけである



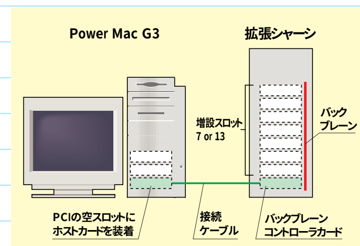
SBS Bit3エキスパンションユニットはMacと接続してPCIスロットを増設することができるユニットだ



背面にはカード用のスリットが並んでいる



付属の接続カードとケーブル



Macと拡張シャーシは右図のように接続する

結果 古いカードを再利用したい 多数のカードを利用したい人にはお薦め

SBS Bit3エキスパンションユニット

■PCI 7スロット・ミニタワー型拡張シャーシ　230-2-1
・PCIバスを7スロット増設
・電源スイッチ、電源表示LED、ユーザの追加したI/Oカードで自由に使えるLED×2
・3.5"×3、5.25"×2の汎用ドライブベイを装備
・寸法：355mmD x 180mmW x 420mmH

■PCI 7スロット・19"ラックマウント型拡張シャーシ　230-2-2
・PCIバスを7スロット増設
・19"ラックマウントシャシ
・フロントパネルに照光式電源スイッチ
・吸気部エアフィルタ(再使用型)
・寸法：シャシ432mmW×165mmH×457mmD
フロントパネル482.6mmW×177.8mmH

■電源部仕様
・消費電流
・バックプレーンコントロールカード：5V 0.5A (MAX)
・バックプレーン：5V 0.5A (MAX)
・電源ユニット：電源入力　AC 115V、230V切替
・入力電流：6A/115V、3A/230V
・DC負荷：+5V 21.25A、-5V 0.5A、+12V 8.5A、-12V 0.5A (MAX)

■PCI 13スロット・19"ラックマウント型拡張シャーシ 240-2-2
・PCIバスを13スロット増設
・19"ラックマウント型
・リアパネルにて115V/220V入力選択
・フロントパネルに照光式電源スイッチ
・吸気部エアフィルタ(再使用型)
・独立した4個のPCIバスはRRSにて調停
・寸法：シャシ432mmW×165mmH×457mmD
フロントパネル482.6mmW×177.8mmH

■電源部仕様
・消費電流：バックプレーン+5V 1.5A (MAX)
・電源ユニット：電源入力　AC 115V、230V切替
・入力電流：8A/115V、4A/230V
・DC負荷：+5V 28A、-5V 0.5A、+12V 9A、-12V 0.5A (MAX)、+3.3V 25A



Xpanseシリーズにはさまざまなサイズのシャーシが用意されている

Xpanse PN

■Xpanse PN200/Xpanse N200
・拡張スロット数：NuBus×2
・サイズ：96.5x 350.5 x139.7mm
・電源：PCI busより供給
・重さ：2.2Kg

■Xpanse PN400 /Xpanse N400
・拡張スロット数：NuBus×4
・SCSI：3.5"ドライブベイ×2
・DC出力：150 Watts continuous
+5V/16A,+12V/5A, -12V/2A
・サイズ：271.8 x 419.1x 158.8mm
・電源：AC 90〜132V/AC180〜264V
・重さ：5.4Kg

■Xpanse PN800/Xpanse N800
・拡張スロット数：NuBus×8
・SCSI：3.5"ドライブベイ×2
・DC出力：+5V/26A, +12V/9A, -12V/5A
・サイズ：431.8x 419.1x 158.8mm
・電源：AC 90〜132V/AC180〜264V
・重さ：デスクトップモジュール8.2Kg
ラックマウントモジュール9Kg

▶腕に自身があれば試してみよう

問題点 キーボードが余っているが、なにか再利用することができないか

解決策 改造して入力デバイスを作ってみる方法もあります

実用度 ★★★★☆
難易度 ★★★★½
おススメ度 ★★½☆☆

結果 コントローラーを自作して、ゲームなどに利用できる



使わなくなったキーボードは加工して、自作のコントローラーなどをつけて利用しよう

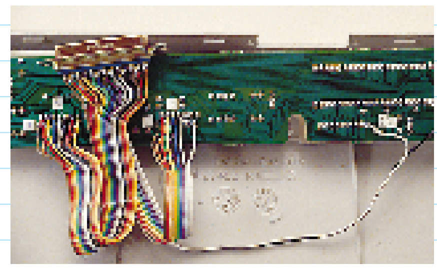


キーボードにコネクタを取り付けておくと便利

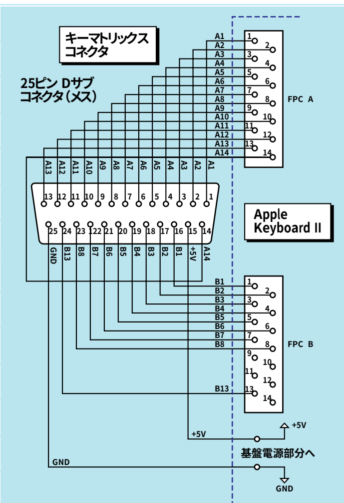
キースイッチが不良になって使っていないキーボードが余っているのならば、キーボードを改造して、自作のジョイスティックやゲームコントローラーをつなげる方法もある。これはキーボードのコントローラチップの端子から信号を引き出して配線するだけでよい。

下にコントローラチップ端子とキーアサインの対応表を掲載した。これを見ながら、使いたいキーが押されるとオンになるようにキーボードに接続されているFPC AとB端子から1本ずつ線を引き出し、ショートしたらオンになるスイッチを付けるだけでよい。

（丹治佐一）



キーボード内部にあるコントローラー端子から信号線を引き出すだけでよい。引き出す位置は上の写真を参考のこと



上の配線図のように、外部に接続できるコネクタを付けておくと、機器の取り替えもできるし、使わないときにはずしておくこともできて便利だ

Apple KeyBoard II / キーマトリックス表（キーボードSW部分の接続内容）

入力したい文字の内容から縦と横の端子番号（信号）を探す。
キーマトリックス端子から出ているその信号をショートすれば目的の文字が入力される。

10キー部分

KeyBoard KeyMatrix		FPC A 端子 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
FPC B 端子	1		*	-	space	U↑		A	Z			"	tab		esc
	2		/	9	L←	/		S	X			;	Q		1
	3		=	8	\	.		D	C			return	W		2
	4		clear	7	-	L		F	V			]	E		3
	5		enter	+		delete		G	B			[	R		4
	6		3	6	D↓	=		H	N			P	T		5
	7		2	5	0	-		J	M			O	Y	7	6
	8		1	4	R→	0		K	,			I	U	8	9
	13	control					shift			command	option				

キーが押されたときに、どの端子がオンになるのかを示したマトリクス表。たとえば「F」キーを押したときは、FPC A端子の6番とFPC A端子の4番の端子が接続されている。ゲームに必要なキーだけを制御するユニットも作ることができる

▶読んで損のない一冊

問題点 古いMacや周辺機器のことをもっと良く知りたい

解決策 いろんな情報が出ている本が発刊されました

実用度 ★★★★½
難易度 ★½☆☆☆
おススメ度 ★★★★★



●準備するもの

現金1,800円+消費税=1,890円

手前味噌で恐縮だが、BNNから「Old Mac 128%活用術」という本が発売された。これはMACLIFEで連載していた「Macintosh Factory」と「Macintosh Paradise」いう連載記事を元にまとめられた本である。この本はオールドMacの話題だけではなく、周辺機器やショップの情報などが満載だ。興味のある方は、ぜひ買い求めてほしい。

（櫟木義広）

結果 オールドMacの情報や周辺機器の話題まで満載、ぜひお手元に一冊

Q Macをもっと楽しむために、なにかおもしろい周辺機器はありませんか

A 市販されていなければ、自分で作ってしまうのが一番です

オールドMacの愛好家が増え、古いMacを改造することを楽しむ人が増えてきている。Macも昔のように本体を開けることを許されていなかった時代に比べ、ずいぶんと手を加えることができるようになった。最近では、アップルマークを光らせたり、上級者ではロジックボードを改造してパワーアップしている人も多い。これもMacの楽しみ方のひとつであろう。

ただ、周辺機器本体を改造したり自作するようなする記事はほとんど見かけなくなっ

▶人と違うMacを作りたい

問題点 他人と違った B&W G3にする 周辺機器を作りたい

解決策 いっそのこと、側面のアップルマークを光らせませんか

実用度 ★★☆☆☆
難易度 ★★★☆☆
おススメ度 ★★★★☆

●準備するもの
EL発光パネルと専用インバータ（セットで2,300円）
電源分配用ケーブル（500円程度）
6角レンチ（100円程度）

入手先●秋月電子（03-3251-1779）
http://www1.tomakomai.or.jp/akizuki/

Macをちょっと改造して、小さなアップルマークを光らせるというレポートは各所で報告されているが、B&W G3 Macユーザーなら「側面にある大きな青いアップルマークを光らせたい」、と思ったことはないだろうか。そこで秋月電子から販売されているEL発光パネルを利用してアップルマークを光らせる方法を紹介しよう。

作業方法だが、いたって簡単。EL発光パネルをアップルマークと同じ形に切って、サイドパネルの裏側から貼り付けるだけだ。EL発光パネルを光らせるためのインバーダーもモジュールになっているので、電源とEL発光パネルを配線するだけでよい。

なお、EL発光パネルは高電圧を利用しているので、点灯中には端子にふれないように。電源は内部のHDの電源端子から取れば簡単にできる。

詳しい作業手順は図解で解説しているので、そちらを参考にしてほしい。このEL発光パネルは応用がきくので、B&W G3本体フロントパネルを光らせたり、やはり本体をばらさなければならないが、iMacでも同じ用にアップルマークを光らせることができるだろう。

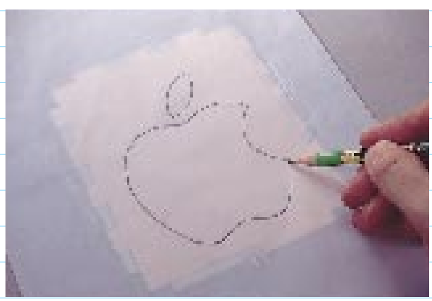
（丹治佐一）



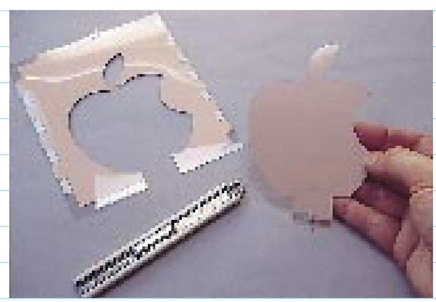
1 EL発光パネルと専用インバータがセットになったものを使うと簡単。インバータがすでに完成済みなので配線だけで点灯できる



2 これが「EL発光パネル」だ。薄いフィルムなっているのが特徴。端子部分に高電圧を加えると、全面が白く点灯する



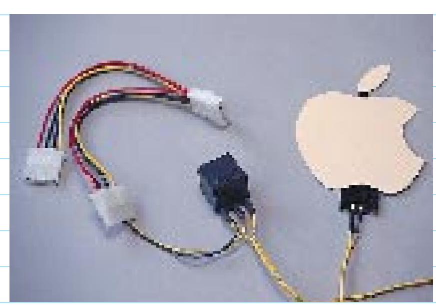
3 B&W G3のアップルマークをなぞったトレーシングペーパーを用意。ELの発光側（色の付いている側）に重ね、マークをなぞって転写する



4 転写した形に添ってカッターで切り抜く。ポイントは接続時に使うEL端子を必ず残すようにして、全てのパーツがつながるように切り抜くこと



5 DOS/Vショップで購入できる電源2分配用のケーブルを用意。HDDの増設用電源ケーブルからEL用の電源を得るのに使う



6 ELとインバータを長めのケーブルで接続。インバータのプラス（+）電源と2分配コネクタの「黄色（+12V）」を接続し、マイナス(-)を「黒色（GND）」と接続する。できたらMac内部のHD電源用コネクタと接続する

た。これはMacをコントロールするためのソフトを作らなければならなかったり、制御回路がより複雑になって、素人では手に負えなくなったためでもある。

しかし、Mac本体以外はすべて周辺機器、と思ってしまえば、いろいろ手を加えることができるものがたくさんあるはずだ。「光りもの系」と呼ばれる、アップルマークを点灯させる技は簡単で、初心者でも試せるレベルものだ。ちょっと発想を変えてみれば、意外と面白いものが作れるかもしれない。

そこで、この特集の最後に、いくつかの面白い周辺機器を製作する方法を紹介しよう。簡単なものからちょっと難しいものまであるが、どれもがMacの使い方を広げることができる機器になるはずだ。

なお、自分で製作する場合は、あくまで自己責任において作業を進めて欲しい。作業ミスがあると感電したり、Mac本体を壊してしまう可能性もあるので、細心の注意を持って進めること。（丹治佐一）

●Mac本体及び周辺機器の改造に関して
Mac本体に改造を加えた場合、アップルコンピュータ（株）からの保証が受けられなくなる可能性がありますのでご注意ください。編集部では改造に関わる一切の責任は負いません。また、この記事の内容を筆者に無断で商品化することを禁じます。実際に製作を行ない、機器が故障したり、万が一怪我をしても、編集部ならびに筆者は一切の責任を負いません。あらかじめ、制作者の自己責任において作業してください。



7 次にMacに組み込む作業に移る。B&W G3のカバーを外して取り付けにかかる。このとき2mmサイズの6角レンチが必要



8 アップルマークに合わせ貼り付ければOK。インバータを本体内部に収納し、増設用電源コネクタにインバータの電源コネクタを差し込めば完成だ



電源ONとともに側面のアップルマークが青白く点灯する。

結果 日中でも光っているのがわかるので、オリジナルのB&W G3が作れる

▶試してみたい！

問題点 どこでもPowerBookに充電したい

解決策 太陽電池モジュールを使う方法があります

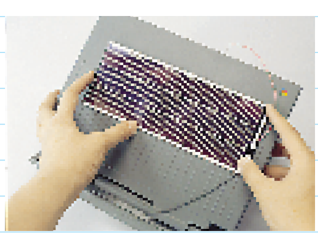
実用度	★★★☆☆（3.5）
難易度	★★★★★
おススメ度	★★☆☆☆



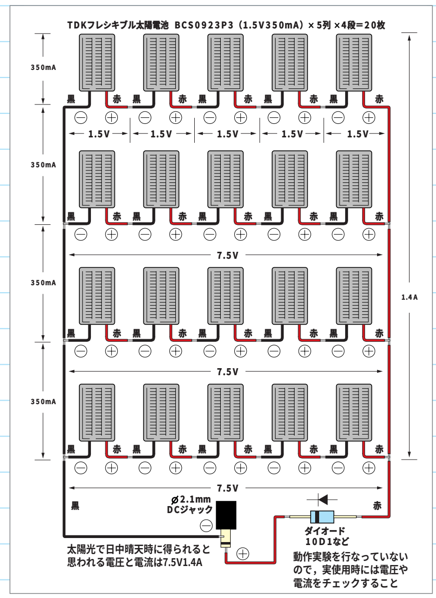
●準備するもの
薄型の太陽電池モジュール（1枚3,000円ぐらいから）
ダイオード 10D1（50円程度）
DCジャック（150円程度）



1 フレキシブル太陽電池はTDKから発売されており、出力される電圧や電流によって何種類かある。今回は1.5V350mA（BCS0923P3）を利用



2 フィルム状なので、持ち運ぶにも書類を丸めるようにクルクルと丸めたり、重ねてたたんでも薄く、とても軽い。モバイル用の電源には最適だ



powerBook用太陽電池モジュールの配線図

PowerBook用周辺機器の製作で簡単なものが、バッテリーの充電器だ。ここでは太陽電池を使って、屋外でもバッテリーの充電ができるものの作り方を紹介しよう。ここで使っている太陽電池はフィルム状のもので、軽くて持ち運びしやすいものだ。

PowerBookにこれを使う場合、1.5V/350mAの太陽電池モジュールを5個直列にして7.5V、それを4段並列に並べて1.4Aを得るようにすればよい。つまりこの場合、太陽電池モジュールが20枚あればOKだ。

配線が完成したら、太陽電池モジュールを接続図のように配線し、DCジャックにつなげればいい。必要な時にジャックをPowerBookに接続すれば、明るい限りバッテリーを充電することができる。

結果 日中以外では実用にならないが、あると便利なもの。太陽電池が入手できたら作ってみたい

▶トライしてみる価値あり！

問題点 PlayStationのメモリーカードをパソコンで読めるようにしたい！

解決策 専用のカードリーダーを制作すればMacでもデータにアクセスできます

実用度 ★★★½☆
難易度 ★★★★☆
おススメ度 ★★★☆☆

●準備するもの

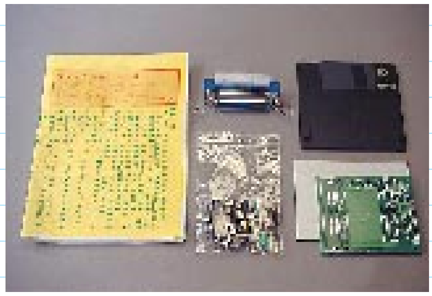
PSMリードライター（2,800円）
PSMリードライターMac用アダプタ（2,600円）
シリアルケーブル（1,500円程度）

入手先●秋月電子（03-3251-1779）
http://www1.tomakomai.or.jp/akizuki/

PlayStationのメモリカードをMacで読み書きできると、Connectix社のCVGSでもモリーカードの内容をMac移してゲームをしたりMacで楽しんだ結果を再びPlayStationで使うことができる。

ここで紹介するハードウェアを製作して利用すれば、PlayStationでもMacでも、同じメモリーカードの内容を読み書きできる。ゲーマーなら作ってみたい機器だ。（丹治佐一）

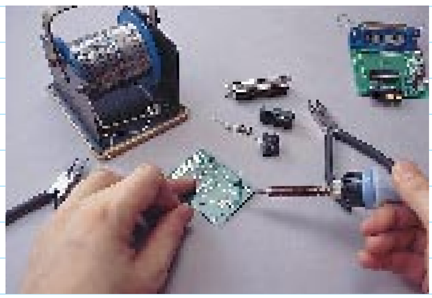
結果 ゲーマーのMacユーザーにはお薦めの一品



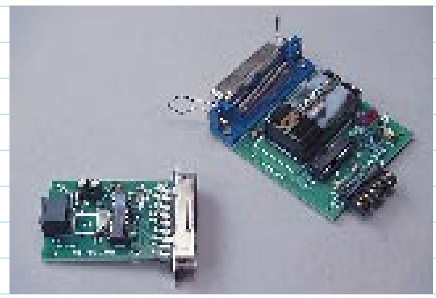
1 「メモリカードリードライターキット」。これだけでプレステのメモリカードの内容が読み書きできる。専用基板も付属しているので、製作も容易にできる。



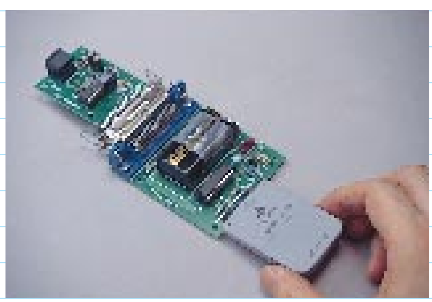
2 「Mac用アダプター」は、DOS/V用のアダプターに接続することでMacのシリアルポート用の信号に変換できる。もちろんMacソフトも付属



3 キットなのでハンダ付けが必要。15W程度のハンダゴテを使い、部品をハンダ付けする。極性のある部品の取付方向に注意



4 ハンダ付けが完了したところ。左がMacアダプタ。右側がDOS/V用のメモリーカードリードライターだ。電源は006Pが1個あればOK。ハンダ付けミスがないかをチェックしておこう



5 DOS/V用のリードライターにMacアダプターを接続。プレステのメモーリカードを取り付ければOKだ。あとは、基板上にあるコネクタとMacのシリアルポートをシリアルケーブルで接続してソフトを立ち上げればよい



6 付属のソフトを立ち上げたところ。ポートを選択しMemReadをクリックすれば、メモリーカードの内容が読み込める

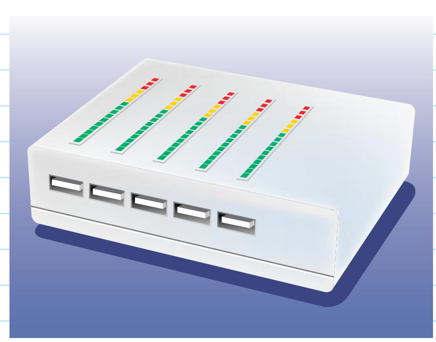
▶残念！

問題点 USB製品でなにかおもしろいものがほしいのですが

解決策 USBハブのトラフィックインジケーターを製作してみる

本本号の特集に間に合わせるために、USBハブをトラフィックインジケーターを表示するアダプタを制作していたが、時間切れで掲載することができなかった。これはMacと周辺機器の間に接続して、機器間でデータのやりとりの量をLEDのバーグラフで表示するものだ。現在制作進行中なので、近いうちに誌上で制作レポートを掲載したい。

結果 時間がなくて間に合わず。近日誌上でレポート予定



制作中のUSBトラフィックインジケーターの完成予想図



CD-ROM Sample

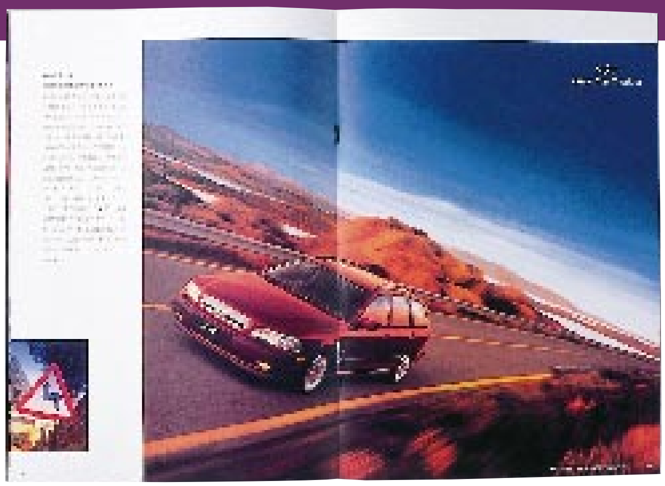
今月の付録CD-ROMに収録した「S40 & V40」PDFカタログはCD-ROM MACLIFEに収録するためにムービーを小さくしたほか、ベータ版のため、文字の埋め込みに一部不具合があります



集中レポート

ボルボ・カーズ・ジャパン(株)が認めた Acrobat 4の実力

●吉田浩章





ボルボが制作した3種類の車種カタログ「S40 & V40」(写真)と「S70 & V70」「S80」は、Macによる完全なフルDTPで制作されている。そしてさらに、日本では初と思われる、Adobe Acrobat 4による和文フォントが埋め込まれた約30ページにも及ぶPDFカタログ(図版右)も同時に制作された。本カタログと同一のデザインであり、さらにQuickTimeムービーを活用したメディアミックス・カタログに仕上がっている

日本語フォントの埋め込みができるAdobe Acrobat 4が登場したことで、美しさが命ともいえる製品カタログでも、PDFを利用できるようになった。このポイントにいち早く目をつけ、Acrobat 4を用いたカタログ制作に乗り出したボルボ・カーズ・ジャパン(株)。おそらく日本初の大きな事例ともいえる今回の制作の舞台裏をレポートしよう。

ボルボがデジタル化を選んだ本当の理由

スエーデンの自動車メーカーとして世界的に有名なVOLVOの日本法人ボルボ・カーズ・ジャパン株式会社(以下、ボルボ)では、毎年作成しているカタログを今年はフルDTP化すると同時に、そのデータをもとにPDFを作成し販促ツールとしての利用を始めた。

ボルボがデジタル化を図ろうとした理由はいくつかある。同社はすでに各国の拠点とPDFによる各種資料のやり取りを行なっており、デジタル化は全社規模で浸透してきている。また、素材をデジタル化することで、今までにはない展開が可能な販促ツールを制作することもできるようになる。こういった時代性に対応した販売体制の基盤を作るためにも、デジタル化は絶対に必要だったとボルボ宣伝販促部の鎌田隆寿氏は語っている。

またボルボでは、同社の車のモデルチェンジなどに合わせ、毎年カタログを更新している。そのカタログを作成するための自動車の写真(ポジフィルム原稿)は本国から提供されているが、ボルボの悩みはこの「写真の管理」にあった。つまり、販促グッズなどの印刷物を作る際、オリジナルポジをデュープ(複製)して使用するのだが、これではどうしても印刷された写真がボケてしまうというものだ。これを解決するための手段がポジをスキャニングし、デジタルデータとして管理することである。

このような理由が重なった結果として、写真原稿のスキャニングからデジタル化への移行が開始された。それも単にデジタル化するのではなく、補正やクリエイティブ加工などを済ませた、完璧なデジタルデータとすることである。CMYKで完璧な画像データを作成すれば、あとはQuarkXPressなどのドキュメント上に貼り込むだけだ。

「フルDTP」化の意味

ボルボのカタログ制作・印刷を行なった株式会社日本アドは、これまでもDTP制作を行なってきた。それでもあえてボルボのカタログを「フルDTP」による制作と説明しているのは、やや遅ればせながらも時代の転機を見据えた、同社の決意の現れでもある。

つまり、DTPでは写真の色が正確には表現されないという誤解がいまだに一般的だ。しかしながら、カタログや広告関係の印刷物にはそのようなことが許されない。クライアントが気に入らなければ何度でも製版、印刷のやり直しが待っている。その主な原因が、ポジフィルムのスキャニング(製版)にあるのだ。人間がやる以上、色の再現にブレが生じる。また、クリエイティブな補正(色調や動感を出すなど)も、担当するオペレーターによって毎回異なった結果になるようでは、クライアントの信頼を得ることはできない。

「色再現のブレを取り除かない限り、制作会社、製版・印刷会社の効率化はあり得ない」と考えた、日本アドの企画制作部チーフディレクターである菅原正幸氏は、徹底的なデジタル化、完璧なデジタル画像データの制作を目標とした。それが実現されれば、いつでも均一で、しかも高品質のクオリティをもつ印刷物をDTPでも作ることができるのである(※1)。中途半端なDTPの導入や安易



な画像データを制作しているようでは、やはりクライアントからクレームを受けることは必至だろうし、それではDTPを導入する意味もないと考えたからだ。それが、ボルボのデジタル化への要求と相まって、今回のフルDTP化が実現したのである。

完璧なデジタルだから可能となるPDFへの二次利用

3つのカタログをフルDTPで制作することが決まった後、日本アドと同社のコンサルティングを行なっている有限会社イメージエクスプレインの佐々木 剛氏からボルボにひとつの提案があった。それが、カタログのPDF化である。ちょうどAdobe Acrobat 4.0のリリースが発表された6月ごろのことだ。日本アドと佐々木氏は、フォントの埋め込みが可能になり、紙のカタログのイメージを崩すことなく、ドキュメントの電子化が可能になると考え、デジタルデータの二次利用として、低価格で異なるコンテンツメディアが持てると、ボルボ側に提案したのだ。

PDF化はボルボにとってもメリットがあるものであり、両社は協議を重ねた結果、PDFカタログの制作にGoサインを出した。「まだ前例がないので何とも言えないが、PDFには期待している」と、鎌田氏はPDFに対する考えを述べている。メーカーや販社にとって、新しいメディアへの取り組みは、メディアが多様化し、同時に一般化する現在、避けて通れない問題だ。それは自動車メーカーであっても同様のはずである。



Acrobat 4によるPDFカタログ制作にゴーサインを出したボルボの鎌田隆寿氏。QuickTimeムービーと連携したPDFカタログは、多面的なプレゼンテーションが可能になるため、社内の評判も高いという

PDF化のマーケティング効果は、顧客の反応を見ないとわからない。しかし、異なるメディアを制作するに当たって、非常に低価格で制作できたことは特筆すべきことだ。具体的な金額は明かではないが、ゼロからCD-ROMコンテンツを制作する場合の、およそ半分の制作コストで済ますことができたという。ボルボにとっては、それほど費用をかけずに紙のカタログとPDFの両方に展開できたため、社内的にも評判がいいとのことだ。

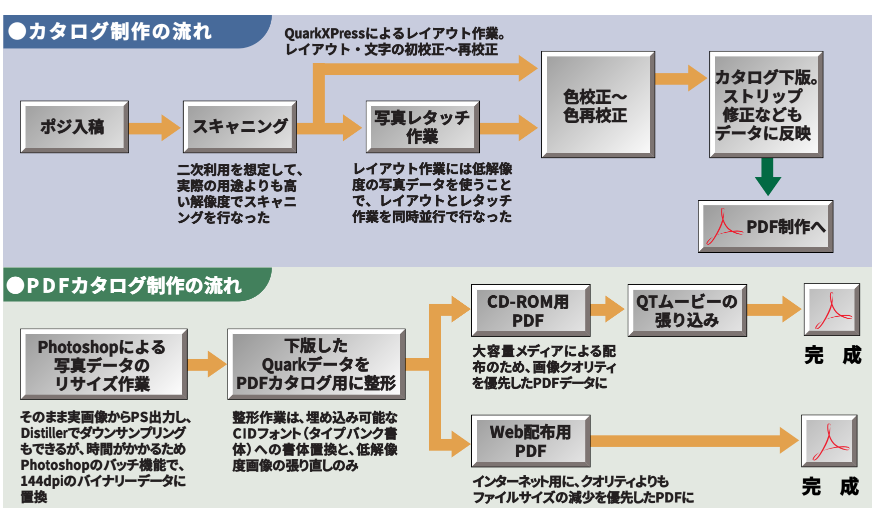
一方、日本アドにとってもメリットは大きい。紙のカタログ用に組み上げたQuarkXPressのドキュメントをもとに、手間をかけずにPDFという別のメディアを提供できるのである。さらに今回は、同社にとっても初めてのPDF納品ということもあり、フォント埋め込みのPDFを作成するノウハウを手に入れられたこと、デジタルデータを二次利用するためのワークフローを整えられたことも大きなメリットといえよう。中小の印刷会社では、紙の印刷物という形で納品する仕事の受注や売上高が減っているといわれている。そうしたなかPDFというこれからのフォーマットを制作できるノウハウは、新たなビジネスチャンスをもたらすはずだ。

PDF化に当たっての問題点

紙のカタログのPDF化にあたり、いくつかの問題点もあった。ひとつは、時期的な問題でもあるのだが、埋め込みできるフォントの種類が少ないこと。もうひとつは、写真の色の再現性の問題である。

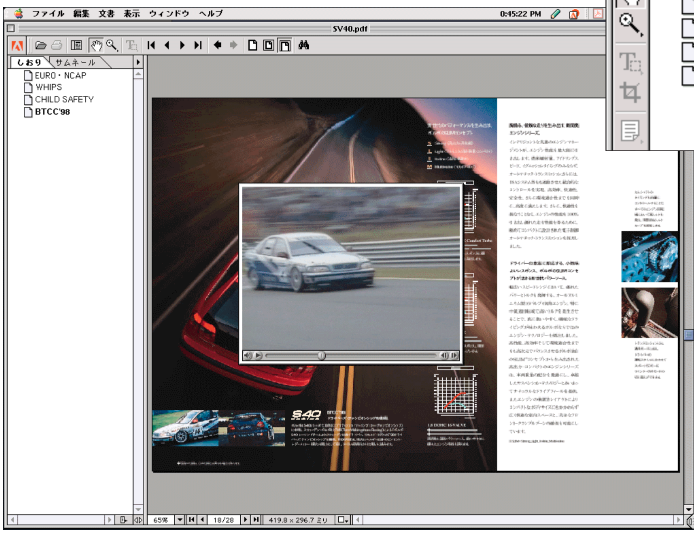
フォントについては、当時PDFに埋め込み可能なフォントとしては、エヌフォー・メディア研究所のタイプバンク書体、アドビシステムズの小塚明朝、平成書体のみしかなかった。しかし、紙のカタログではモリサワ書体が使われている。そこで今回はボルボの同意を得て、ファミリーで揃っているエヌフォー・メディア研究所のタイプバンク書体をPDF用として利用した。といっても、QuarkXPress上ですべてのフォントを指定し直さなければならない。これは、単純なフォントの置き換えでは字詰めが狂ってしまうからだ。PDFに埋め込み可能なタイプバンク書体には、対応したQuark用文字詰めエクステンションがないので、日本アド 制作部の手作業ですべてのフォントは置き換えられた。

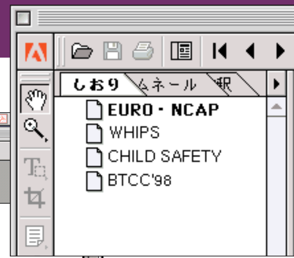
写真の色については、色調補正ずみの最終的な出力データなので、本来問題はないのだが、ユーザーが見るモニターは個別に色調が違うため、やはり紙のカタログとPDFとでは変わってしまうのは否めない。打開策として、Acrobat 4.0で採用されたICCプロファイルの埋め込みによるカラーマッチングも模索されている。次回制作するPDFではプロファイルを埋め込むことは間違いないだろうと日本アド



※1　ただし今回の画像データ制作では、画像補正やクリエイティブな面も含むレタッチのノウハウを豊富にもつ、イメージエクスプレインの佐々木 剛氏が担当した







CD-ROM配布版のPDFカタログには高クオリティのQuickTimeムービーが収録されている



Acrobatのしおり機能（上）を使ってムービーが貼り付けられているページを素早く参照できるように工夫されている。こういった細かな配慮が全体のクオリティを上げていくのだ

の菅原氏、イメージエクスプレインの佐々木剛氏ともに口を揃える。

最適値を追求されたQuickTimeムービーの挿入

今回制作したPDFは、単純に変換を行なっただけではない。単純な変換なら、ボルボにとってもそれほど珍しいことでもないし、日本アドにとってもビジネスとしてのうま味は少ない。そこで今回はPDFにQuickTimeムービーを埋め込むという付加価値を付けることも併せて提案された。ボルボでは販促用のビデオ素材が揃っていたため、新たに素材を制作するコストをかけることなく、PDF制作に踏み切ることができたのも今回のプロジェクトのひとつの特徴だろう。

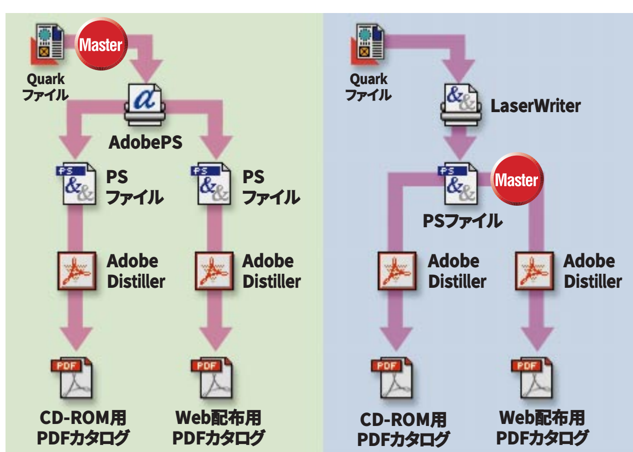
QuickTimeムービーの埋め込みを担当したのは、有限会社ノアーズグラフィックの小林則雄氏だ。ここで問題となったのは、どのようなパソコン環境でも同様のクオリティでムービーを再生できるようにすることだった。Macの環境ならほとんど問題ないのだが、Windows環境は実にさまざまなパーツの組み合わせから成っている。そのため、最適なムービーフォーマット選びと、最適な圧縮方法を見つけださなければならなかった。そしてたどり着いたのが、QuickTimeフォーマットとPhotoJPEGによる圧縮だった。また、パフォーマンスの低いパソコンでもコマ落ちなく再生できるようにするため、画像サイズや秒当たりのコマ数も比較検討された。その結果、大小2つの画像サイズと、それぞれに合ったコマ数のムービーを作成することとし、大きなほうで320×240pixel（8コマ／秒）、小さなほうで160×120pixel（12コマ／秒）のものが制作された。

PDFへのムービーの埋め込み、貼り付けの作業を行なった小林氏の感想は、「MacやWindowsといった制作環境に左右されず、PowerPointやDirectorに比べ、非常に制作しやすい」というもの。高機能なオーサリングを行なうわけでないのなら、Acrobatが標準で持っている機能で十分に使いやすいPDFを作成することができるという。「要望をあげるとすれば、QuickTime VRや3DMF、DXFなどのデータフォーマットにも対応してほしい。そうすればマルチメディア・プラットフォームとしてのPDFの利用はもっと盛んになるだろう」と小林氏は語っている。

PDFをどうやって利用するか

さて、ボルボでは作られたPDFをどのように利用しようと考えているのだろうか。ひとつは販促ツールとしてCD-ROMに収録し、もうひとつは、同社のWebページ上で配布するという利用だ。現在のところ、この2つのメディアが考えられている。

これらの違いであるが、CD-ROMには画像や映像の解像度やコマ数を落とさず、かつ圧縮率の低い高画質・大容量の画像とムービーが約60点ほど添付されたPDFカタログが収録され、逆にWebページ用は、QuickTime



PDFの完成度を上げるためには、幾度となく試行錯誤を繰り返して、最適な設定を探る必要がある。そのため今回はAdobePSを使わず、一度LaserWirter 7でPSファイルを生成してからDistillerにかけるという方法が使われた。このほうが全体の作業効率がアップするのだ

●なぜLaserWriter 8.xではなく7.xを使うのか？

QuarkXPressからPS出力するとき、もっとも頭の痛い問題が「PSエラー」である。PSエラーといっても、さまざまな原因があるわけだが、一見データ上は問題がなさそうに見えても、エラーが起こることがある。このようなときは、配置（リンク）されている画像を再保存すると解決することが多いのだが、数十～数百点に及ぶ画像を再保存するのは、非常にストレスの溜る作業だ。このようなとき、LaserWriter 7.xは画像を1点ごとに演算・書き出しするので、問題がある画像の所でエラーが判明する。どの画像が問題であるかがわかれば、その画像のみ再保存すればよいので、非常に楽である。ちなみにLaserWriter 8.xでは、いったんすべてのデータを演算してから書き出すので、どの画像が問題であるかは簡単にはわからない。







ボルボのカタログ制作に携わった日本アドのスタッフ（上）と、QTムービーのオーサリングを行なったノアーズグラフィックの小林則雄氏（右）。それぞれの分野に精通した各社の連携プレーにより、PDFカタログは完成した



ボルボのWebサイト運営を担当している同社の高田祐司氏。今回のPDFカタログは販促ツールとしてWebサイトでも配布される

ムービーをはずして画像の圧縮率を高めたデータ容量の軽いものになる。それぞれメディアの特性や制限からそのような形になったが、特にCD-ROMにはカタログPDFのほか、スクリーンセーバーやペーパークラフトの原稿（これもPDF）も収録される予定だ。

CD-ROMは全国のディーラーに配布し店頭で見てもらうほか、希望者に対してCD-ROMプレゼントキャンペーンの実施も予定している。また、ノートパソコンを所持している営業マンに持たせて営業先でデモンストレーション用としての利用も考えられており、その際にQuickTimeによる動画再生は営業ツールとしては非常に強力なものだという。紙のカタログの写真では車の一方向しか見られないが、走行中のムービーなどの他、360度回転するムービーを貼り付けるなどして、立体的にボディのデザインを捉えることができるようになっているためだ。

ちなみに、ボルボ内でセールスマネージャーにデモンストレーションをしたところ、「概ね好評でした。やはり動画が再生できて操作が簡単であるというのがポイント」（ボルボ　鎌田氏）と好感触を得ているという。

また、同社のWebページで閲覧、ダウンロードすることのできるPDFは、ユーザーやカスタマーが手軽にカタログを入手できる環境を用意することが第一の目的だ。PDFというデジタルドキュメントの形とはいえ、ほぼ紙のカタログに遜色のないものを、欲しいと思った瞬間に入手できるのだから、消費者にとってもありがたい。

徹底したデジタルワークフローが成功の秘訣

今回のケースでは、DTP化を推進することで紙と異なる別のメディア（＝PDF）の制作が可能となった。これはクライアントも、受注・制作側もデジタルデータを核とした新しいビジネス展開のひとつの方向を指し示したものだ。つまり、クライアント（ボルボ）は次世代へ向けた、制作コストが低いにも関わらず効果的なマーケティング・販促ツールを取得し、一方の受注・制作側（日本アド）は、デジタルデータの二次、三次利用の実践によるノウハウを取得している。

PDFというとAcrobatを使って簡単に作れるイメージがある。とりあえずのPDFを作るのであれば、そう難しいことではないのだが、フォントを埋め込んだり、画面表示用、プリント用と用途を明確にしたうえで、最適化されたPDFを作るとなれば、話は別だ。相応の検証とノウハウの積み重ねが必要なのである。さらに、ハイパーリンクや注釈を設定したPDFとなると、ある程度のオーサリングのノウハウも必要となるし、ムービーを添付するとなれば、さらなる知識が必要だ。

このような展開を可能にしたのが、中途半端なデジタル化は行なわない、徹底したデジタル化を貫く姿勢である。既存のワークフローをいったん壊し、新たにデジタル・ワークフローを構築するのだから、クライアントも受注・制作側も覚悟して取り組んだはずだ。その結果、DTP化のゴーサインからわずか2カ月あまりで紙のカタログを完成させ、PDF化のゴーサインから1カ月でムービー添付のPDFが完成した。「デジタルに移行するなら徹底的に」。この合い言葉でデジタルデータによるワークフロー体制を敷くことにより、一歩先んじたビジネスモデルの構築が可能になったのである。

実際、今回ボルボのカタログ制作やPDF制作に携わった各社は、PDFが近い将来にきちんとしたビジネスになることを敏感に感じ取っているのである。

ボルボ・グッズプレゼント

ボルボ・カーズ・ジャパン(株)のご厚意により、弊誌読者にボルボ特製Tシャツ(写真)を2枚1組で合計5名様にプレゼントいたします。

これはS40のオフィシャルTシャツで、共にMサイズ(ただし外国製のため、実際はLサイズ相当)になります。

ご希望の方はメールの題名に『ボルボグッズ』とし、メール本文に以下の内容を記入したうえで、maclife@bnn.co.jp宛までお送りください。

・住所、氏名、年齢、性別、電話番号
・今回のPDFカタログに関するご意見・ご感想

申し込み締め切りは、1999年9月17日到着分になります。なお、商品の当選は発送をもって代えさせていただきます。



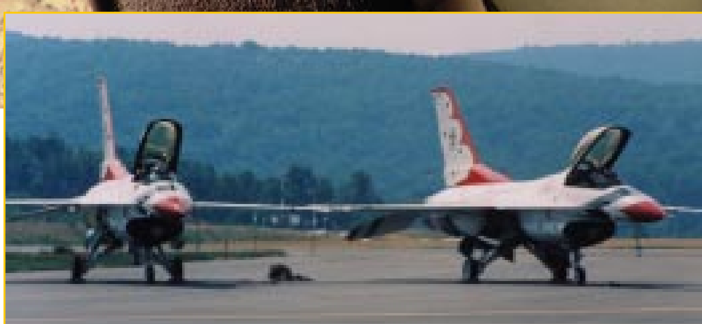


集中レポート

フライトシミュレーター大全

最新フライトシミュレーターで大空を翔けよう

戸塚有介







筆者紹介
フライトシミュレーター歴10年。実機のパイロットライセンス所持。単独操縦経験機種は、Cessna-152、172、182、Katana DA-20、Grumman Tiger AA-5B、Piper Arrow、T4訓練シミュレーター（浜松空自基地にて）。著書に「バーチャルパイロットバイブル」（BNN）、「マイクロソフトフライトシミュレーター快適操縦法（アドバイザー）」（小学館）がある。

民間機の操縦自体を楽しむFly!と、軍用機による戦闘を楽しむFalcon 4.0という性格の異なる2つの優れたフライトシミュレーターが登場した。これを機会にフライトシミュレーターを始めて、大空を自由に翔けてみてはいかがだろうか。

フライトシミュレーターは、不思議なソフトだ。「トライする人のうちの多くは、短時間で見向きもしなくなってしまう」が、「少しでも楽しさを知った人は、他のソフトには見られないほど虜になる」のだ。そして、ひとたびフライトシミュレーターの世界にハマった人は、次々に発売される新しいフライトシミュレーターを試し続ける。こんな種類のソフトはほかにあまりない。

そしてもうひとつ、こうして熱中して楽しんでいる人を、第三者が傍目で見ても、その楽しさはあまりよくわからないのだ。プレイしている本人がどれほど興奮していても「なにがそんなに面白いんだい？」と、首を傾げてしまう。この現象は特に「民間機系のフライトシミュレーター」に顕著だ。

では、フライトシミュレーターのどこがそれほど人を虜にするのだろうか？

フライトシミュレーターには、「筋書き」がない。プレイヤーの飛び方ひとつでその先の展開は一変する。無限の飛び方と、無限の展開があり得るのだ。実際、フライトシミュレーターの楽しみ方は、プレイヤーの数だけある、といっても過言ではない。エアラインのキャプテンを演じる人、ファイターパイロットの世界に没頭する人、華麗なアクロバットパイロットを夢見る人……。

それぞれの世界でそれぞれに無限の展開が待っている。「すべてはプレイヤーしだい」。これが、筋書きのあるゲームとは決定的に異なる。

そしてもうひとつ。無限の展開のなかで、常に「理想」や「正解」が明らかになっている。「こうできれば完璧」。わかってはいるけれど、そう簡単にはできない。でも、すべては自分の技量しだい。パスワードや隠れキャラ、アイテムや裏技はないのだ。「完璧を期すには自分の腕と頭脳を、正しく磨く」しかない。

「自分自身が作り出す無限の展開」、「自分自身を磨くことでのみ上達する」この2つがあいまって、ある飛行が満足できる結果に終わったときの達成感と喜びは、他のソフトの比ではないのだ。

こうしたことが、フライトシミュレーターに虜になった人たちを、つなぎとめているのだ。

FLY! 完全日本語版

民間機シミュレーターの最高傑作

P.&A.（042- 525-9501）／8,800円／http://www.panda.co.jp/

ここ数年、Macユーザーのフライトシミュレーターファンは、ずっと我慢を強いられてきた。Mac版フライトシミュレーターがリリースされないなか、Windows 版の優れたフライトシミュレーターが数多くリリースされてきたからだ。

しかし、ついに「満を持して」「真打ち登場」「究極の」など、こういった装飾語がふさわしいフライトシミュレーターが発売されることになった。それが、今回リリースされる「FLY!完全日本語版」である（Mac版9月発売予定）。

フライトシミュレーターのリアリティにはいろいろな要素がある。「フライトモデル*1」「ビジュアル」「ATC*2」「シーナリー*3」「インターフェイス」などなど。

これまで、このうちのどれかひとつに傑出したものや、いくつかを同時に兼ね備えたものもあったが、すべてをバランス良く満たしたものはなかったと断言できる。しかし、FLY!は、ついにその壁を打ち破ったのだ。

手始めに単発のセスナ172で飛んでみたが、操縦操作に対する反応は、実機とほとんど変わりがない。フライトモデルはリアリティを上げる最も重要な要素である。ここで満足できないと、他のできがいくらよくても、興ざめしてしまうが、FLY!ではその心配はまったくない。

また、FLY!には、標準で世界各地の9,000以上もの飛行場が用意されていて、標高、滑走路条件、無線周波数等が現実どおりなのだ。また、一部の地域には、衛星写真をベースに5m四方単位の精密さでテクスチャーが貼られていて、空から高速道路をたどって都市間を移動することも可能だ。

コクピットは、ほとんど完全な「インタラクティブコクピット」。ボタンを押す、ノブを押す、レバーを倒す、ダイヤルを回す。こういう操作がほぼ完全に再現されている。アビオニクス*4機器は、航空界でもっとも普及しているBedix King社製のものを再現、操作方法もまったく実物と同じ。実機を飛ばしたことがある人なら、コクピットの操作マニュアルは必要ないだろう。

さらにマップモードでは、なんと本物の米国版区分航空図そのものが表示されるのである。これは間接的にシーナリーの正確さを表わしているが、同時に、リアリティを高める小道具としてみごとに働いている。もちろん　ATCの再現も完璧だし、ネットワーク上でボイスチャットをしながら飛行することさえ可能なのである。

最後に、私がFLY!を高く評価するもうひとつのポイントは「単発機での有視界飛行を非常に重要視している点」だ。

実機の世界では、どんなパイロットも、陸上単発有視界飛行という門をくぐり、その過程で飛行に必要な技術、知識、判断力の基礎を学ぶ。フライトシミュレーターでは（FLY!でも同様）、この基礎を飛びこして一気に大型旅客機で計器飛行へ進むこともできるが、ある意味でこれほどリアリティからかけ離れたことはない。

だからこそ、本当の意味でのリアルなパイロットの世界を味わいたいプレイヤーは、FLY!に用意された機体を、簡単なものから順番にたどってみることをお薦めする。最後のビジネスジェットに行きついたとき、あなたは経験豊富な真のバーチャルパイロットとして成長しているだろう。



見事に描出された山並み。その3次元の距離感は、ときには恐怖感さえ感じることがある



MAPビューでは、本物のセクショナルチャート（区分航空図）が表示される。このこだわりがリアリズムをさらに高めてくれる



セスナ172のコクピット。美しさと正確さを兼ね備えたうえに、インタラクティブ。これほどのコクピットをフライトシミュレーターで見たのは初めてだ

*1 フライトモデル：フライトシミュレーターにおける航空力学的な設定。操作に対する機体の反応が、どれだけ本物に近いかを測る尺度。　*2 ATC：Air Traffic Control。航空交通管制。航空機と地上の無線交信コミュニケーションや、指示のやりとり。　*3 シーナリー：フライトシミュレーター内の「架空の世界」。地形や建造物を現実そっくりにすれば、それだけリアルなシーナリーになる。　*4 アビオニクス：Aviation（航空）とElectronics（電子技術）から生まれた造語。レーダーや航法機器など、航空用電子装備。

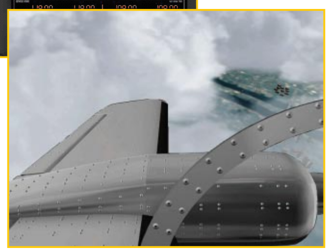


これほどリアルな雲が今まであっただろうか。透明感と雲塊の感触、そして3次元の重なり感がみごとだ



グラフィックスのリアリティだけではない。フライトモデルがリアルだからこそ、他の演出が生きてくる。ファイナルアプローチは緊張の数分間だ





Cessna172から始めて、目指すはビジネスジェットのHawk800XP。コクピットに圧倒されないためには、順序だった訓練が効果的だ

夜間でも地表の特定のポイントまでの距離がわかるポインター。もちろん昼間でも機能する。有視界飛行を効果的に助ける機能だ



初心者のためのFLY! 速習レッスン

FLY!のフライトモデルは非常にリアルにできているので、うまく飛ぶためには、基本的に本物の飛行機と同じように操縦する必要がある。とはいっても本物の飛行機の操縦法を誰でも知っているわけではないので、ここで初心者のために、いくつかコツを紹介しよう。

まず、離陸時に重要なことは、焦って機体を浮かせないことだ。飛行機は離陸速度に達して、正しい機首上げをすれば、自然に浮かび上がるので、それを待つことだ。無理に機首を引き上げると、浮かんだとたんに失速してしまう。

飛行中の操作は、「常に控えめに。足りなければ足す」という心づもりで。また、「常に地平線を基準に飛行機の姿勢を判断」しよう。地平線は、最も大切な計器であると考えることが大切だ。

さて着陸だが、正直いって、初心者には着陸はそうとう手強い壁だ。でも、それは正しい操作の手順を知らないからだ。着陸に臨むときには次のポイントを念頭に置くこと。

1.機首の上げ下げで高度のコントロールをしないこと。低いと思ったらパワーを上げ、高いと思ったらパワーを絞る。

2.降下率はマイナス500フィート／分が基準。降下率をコントロールするのはパワー。

3.アプローチ速度を常に意識する。速すぎたら機首を上げ、遅すぎたら機首を下げる。速度をコントロールするのは機首の上げ下げ。

ちょっと考えるとパワーは速度、機首の上げ下げで高度と考えがちだが、これは間違い。

4.正しい降下角度は意外と「水平」に近い。イメージとしては「降下」というよりは「機首は水平のままで徐々に沈んでいく」感じ。

ということも初心者が憶えておくべきことのひとつだ。

とりあえずこれらを丸覚えしてから、自由に飛んで雲と戯れてみよう。飛行機を飛ばすというのはこういうことなのか、空から見た地上はこうなのかなど、いろいろな意味で飛行を実感させてくれる、そういう意味で、FLY!はフライトシミュレーターの決定版といえる。

コクピットに入ってまずやることは座席の調節、すなわち視線の調節だ。このあたりの有視界飛行への配慮はリアルそのもので嬉しい





「地平線は、最も大切な計器」とは有視界飛行の基本。緻密な地表は、距離、つまり「高度」を見事に感じさせてくれる

Falcon 4.0

コンバットシミュレーター期待の新星

MacSoft／50ドル／http://www.wizworks.com/macsoft/

かつて「F/A-18 Hornet」という、コンバットフライトシミュレーターが発売されたとき、私はそのリアリティに感激した。フライトモデル、アビオニクス、シナリオ、すべてにおいて、不自然に脚色されていない真のリアリティが追求されていたからだ。航空力学の知識と戦術戦闘機の扱い方の知識がそのままフライトシミュレーターのなかで通用したのはこれが初めてだった。

それ以降、「現代のジェット戦闘機」という分野で目立ったソフトがリリースされないまま数年が過ぎたが、ついに次の期待の新星が現れた。それがMacSoftからリリースされた「Falcon 4.0」だ。米国空軍正式採用戦闘機F-16 Fighting Falconをシミュレートした、コンバットフライトシミュレーターである。

フライトモデル、アビオニクス、火器管制システム*1、各種搭載兵器の扱いかた、そして用意されたミッション、さらには本物のF-16のコクピットをそのまま再現したインタラクティブコクピット。これはもう感激ものである。

あまりにリアルなので、初心者用にイージーモードが何段階か用意されているが、リアリティレベルを最高にしたときこそ、Falcon 4.0開発者が目指した完成度と、その真価が現われる。

もしあなたが、“面倒なことは抜き。とりあえずひと暴れしてやろう”とばかりに、なにも準備せずに戦闘空域に行ったとしたら、まず間違いなく、敵機を見つけることもできないままに、あっという間に撃ち落とされるだろう。

対地攻撃、対空戦闘、防御、そして帰還、それらすべてを司る高度で複雑な火器管制システムとレーダーを組み合わせたアビオニクスシステム。正面上下と左右コンソールに配置された数え切れないほどのスイッチ類。

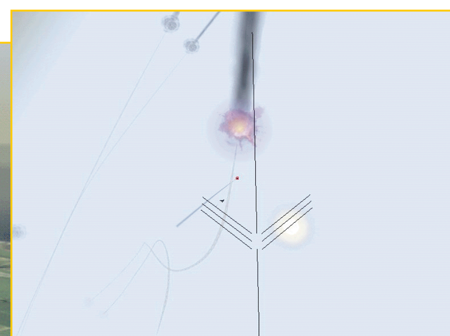
これらを無意識のうちに、間違いなく操作できるようにならないかぎり、戦場で生き残れる確率は低い。しかし、「難しすぎる」と悲鳴をあげることなかれ。これが、戦闘機パイロットが直面しているリアリティなのである。



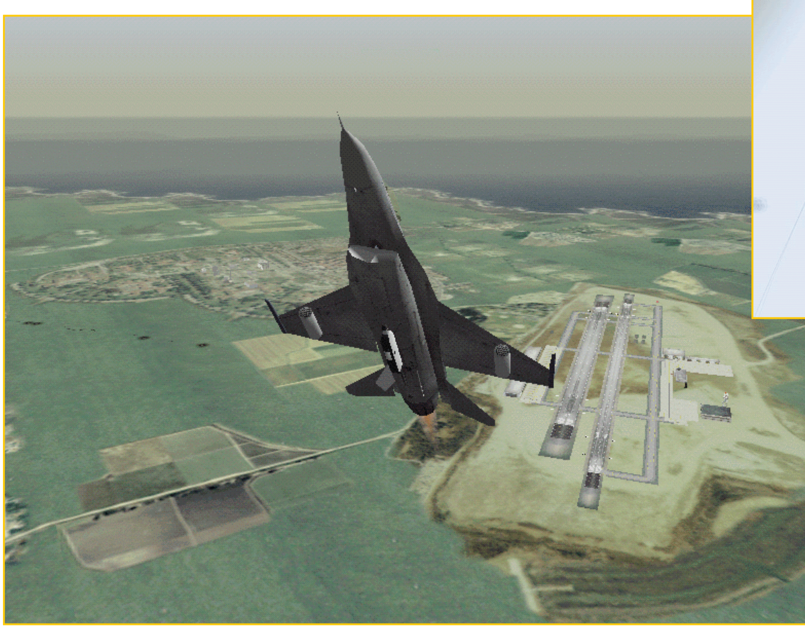
急旋回によるGでブラックアウトが始まるが、視野が閉ざされる前に何とか敵機を捕まえれば、攻撃のチャンスはある



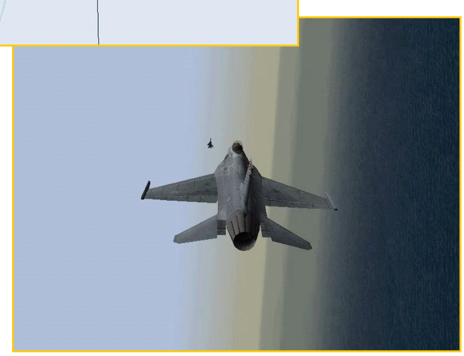
リアリティ最高に設定したコクピット。レーダーはじめ、あらゆる装置の「使いこなし」が問われるようになる



殺到するミサイルと敵機。回避運動をしながら先を読まないと、あっという間に追い込まれてしまう



軽い機体に大出力エンジンを積み、抜群の格闘戦性能を誇るF-16。アフターバーナー全開でまさに天空へ駆け上る



ミサイルをかわせる者にのみ許されるステージ、ドッグファイト。敵機を至近に見ながらの戦闘は迫力満点だ

*1 火器管制システム：軍用機、特に戦闘機や攻撃機などで、搭載している武器の選択や発射などを総合的にコントロールするシステム。 *2 パッドロックビュー：ある目標を自動的に視線で追い続ける機能。死角を作らないために、必然的に無段階ビュー振り機能になる。 *3 ブラックアウト：主に航空機が急旋回する時の遠心力によって、血液が脳まで十分に行かなくなり、視野が失われる状態。 *4 ノット：時速1海里（1,852km）を表わす。それ自体に「時速」という意味が含まれているので、「時速×ノット」とはいわない。



空軍のアクロバットチーム“サンダーバーズ”の機体で、友軍機F-15 Eagleと戦う。こんな楽しいシチュエーションも作れるドッグファイトモードもある



多彩な訓練ミッション。これらを順次クリアすることでスキルが上がっていく。本物と同じように「一朝一夕に上達は望めない」。これもリアリティのひとつだ

フライトシミュレーター用周辺機器

フライトシミュレーターの多くは、3Dのハードウェアアクセラレーションに対応しているため、内蔵のビデオチップがすでに対応しているiMac、青白Power Mac G3を除けば、ゲームを十分楽しむためには、3Dグラフィックカードは必須だ。

また、雰囲気を楽しむためにも、飛行機の多種多様な操作を行なうためにもジョイスティックも必需品だ。

●3Dグラフィックアクセラレーターカード

3Dアクセラレーターカードが対応している3Dの規格には、OpenGL、Glide（3Dfx）、QuickDraw 3D RAVEなどがあるが、カードやゲームによって対応が異なっているので注意が必要だ。

ATI RAGE Orion
対応3DAPI●OpenGL、QuickDraw 3D RAVE
価格●29,800円
問合せ●ATIテクノロジーズジャパン03-5275-2241
URL●http://www.atitech.co.jp/
最新のiMac、新型Power Mac G3に採用されているATIのRAGE 128搭載のカード。



ix3D GameRocket for Mac
対応3DAPI●Glide（QuickDraw 3D RAVE対応予定）
価格●オープン価格
問合せ●エムエスケイ03-3866-8701
URL●http://www.msa.co.jp/
3DfxのVoodoo Banshee搭載の2D/3Dビデオカード。

●ジョイスティック

Macの機種によって、ADB対応、USB対応のジョイスティックを選択すればよい。ただし、Falcon 4.0のように要InputSprocket対応というものもあるので注意が必要だ。



iStick
価格●10,800円
問合せ●デンノー03-5283-3301
URL●http://www.macally.com/

初心者のためのFalcon 4.0速習レッスン

Falcon4.0の徹底したリアリティは、初心者がいきなりF-16で戦ったらどうなるかを痛烈に思い知らせてくれる。間違いなく「なにがなんだかわからないうちに木っ端微塵にされる」だろう。



アビオニクス、フライトモデル、武器の破壊力など、各項目ごとに細かな設定ができる。初心者は、素直にリアリティを下げたほうが楽しめるはずだ



最もイージーモードに設定したコクピット。リアリティ最高の画面（左ページ参照）と比べると、特にレーダーが簡略化されていることがわかる

コンバット系フライトシミュレーターでの飛行経験があまりない場合は、謙虚にすべてのモードを一番イージーにセットしよう。それでも、ゲームセンターの空中戦ものとは段違いの世界に直面するはずだ。

「戦闘機の戦い＝ドッグファイト」という考えを捨て、まずはミサイルをかわすことから身につけよう。パッドロックビュー[*2]を活用してミサイルを見つけ、真横に見えるように飛び続けることが基本。見えないミサイルは決して交わせないと思うべきだ。ミサイルは敵の方向から来る。パニックにならなければ、必ずミサイルは見えるはずだ。

「戦闘機のレーダーと火器管制システム」を理解したら、「先制攻撃をしかける」練習だ。レーダーモードを切り替えながら「索敵、発見、兵器選択、ロックオン、有効射程確認、発射」という一連の作業が淀みなくできるようになれば、今度はあなたが先にミサイルを撃つ番だ。

ドッグファイトの段階まで進めるようになったら、「常に速度とGに気をつけよう」。やみくもに急旋回を繰り返せば、あっという間に速度を失うか、ブラックアウト[*3]するか、最悪の場合ディープストールという操縦不能状態になってしまう。

最適戦闘速度350～400ノット[*4]を保ち、ブラックアウト寸前の高G旋回を保てば、いつか敵機はあなたの照準機のなかに入ってくる。しかし、機関砲弾には限りがあることを忘れずに。「引き金を引く時間は2秒間」と心得よう。

「そんなこと言っても、どうやって訓練すればいい？」

ご心配なく。Falcon 4.0には、この過程をシステマティックに身につけるための一連の訓練ミッションが、ちゃんと用意されている。

X-Plane

CD-ROM DEMO

実機操縦の訓練になる実用シミュレーター

レッドクラウン（0426-20-0003）／18,800円／http://www.x-plane.com/

X-Planeというフライトシミュレーターを知っている人は少ないかもしれない。しかし実はこのソフト、米国では「もっとも実機パイロットのユーザーが多い」ことで定評あるソフトなのだ。

エンターテインメント性は完全に排除され、地上のテクスチャもシンプルそのもの（もっともOpenGL対応で景色は非常に美しい）だが、実機のパイロットが必要とする地上目標はちゃんと用意されている。

コクピットは実機とはまるで違うが、フライトモデルは徹底してリアルにできている。実機と操縦反応に違いがあるのでは、実機操縦の訓練にはならないからだ。実際筆者も、ライセンスを取るのに、何度もこのソフトで予習復習したものだ。

もちろん航法設備は正確にシミュレートされている。気象の再現も素晴らしい。虚飾を廃した辛口の一本といえる。ちなみに、国内で販売されているものには、日本のシーナリーの修正データ「x-japan」が付属している。



「ランウェイインサイト!!」。パイロットが最も安堵するこの瞬間を最もリアルに味わえるのはX-Planeだろう。エンターテインメント性と虚飾を廃した辛口本格派だ

Flying Circus

博物館級の複葉戦闘機同士の戦闘を楽しむ

Bullseye Software／39.95ドル／http://www.dogfightcity.com/

時代を感じる複葉機。それも第一次世界大戦で活躍した複葉戦闘機を操れるコンバットフライトシミュレーターだ。Fokker、Spad、Camelなど、今は博物館に眠る歴史的な機体が乱舞するさまには、一種独特の感動を覚える。

グラフィクスが簡素だが、フライトモデルは非常によくできている。

当時の非力なエンジンと、複葉布張りの軽く運動性の高い機体を組み合わせたら、たぶん飛行特性はこうなるだろうなと納得できるのだ。ひらひらと軽やかに、非常に小さな旋回半径で回る。高速で急旋回すると木製構造が軋む音がする。

エンジンパワーを使う宙返り系の機動はとてもできないが、その代わり、ラダーを多用したスリップ系の旋回が非常に重要な技術となる。

旋回戦闘中に重要なパイロットにとっての上方視界（つまり旋回の先）は、翼でほとんど遮られてしまう。いかに現代の戦闘機が視界の確保に気を使っているかよくわかる。



敵はレッドバロン侯爵だ！　第一次世界大戦時の騎士道あふれるドッグファイトの世界が楽しめる、唯一のフライトシミュレーター

WWII Sky Fighter 2000

レシプロ戦闘機シミュレーターの最新作

Bullseye Software／39.95ドル／http://www.dogfightcity.com/

古くはP-51Mustang、Dogfight CityそしてWWII Sky Fightersに続く、一連のシリーズ最新作。

WWII Sky Fighter 2000は前作、WWII Sky Fighterのよいところを受け継いだ、ドッグファイト専用フライトシミュレーターといえる。

フライトモデルは、空中戦機動時のリアリティを出すことに特化している。つまり、レシプロ戦闘機には、急旋回を維持できるパワーはないという物理的な制限が、よく再現されている。

残念なのはサウンドだ。シリーズ初期からほとんど変わらず、軽々しいエンジン音は、当時の2,000馬力エンジンからはほど遠いイメージだし、機銃発射音も20mm機関砲というよりはピストルのようだ。

レシプロ戦闘機というモンスターマシンを駆って、大空を豪快に乱舞する戦闘機パイロットの世界をうまく再現しているだけに、こういった演出要素にも気を配ってくれれば、さらによくなることは間違いない。



レシプロ戦闘機でのドッグファイトの醍醐味は「背後からの肉薄射撃」。レーダー照準機もミサイルもない時代の戦闘機パイロットの「勝つすべ」は、これだった

WarBirds

ネットワーク対戦型シミュレーター

iEntertainment Network／月9.95ドル～／http://www10.imagiconline.com/

WarBirdsは、サーバー接続参加型コンバットフライトシミュレーターだ。インターネット経由で専用サーバーに接続し、その中の仮想世界で、戦闘機や爆撃機を駆って戦う。いわば集団戦闘の世界だ。サーバーの設定が結構凝っていて、ある特定の時代、年代を想定して、搭乗できる機体が限られる（そのころ開発されていない高性能機に乗ることはできない）などの演出が心憎い。

最新バージョンになって嬉しい機能が加えられた。それは、オフラインで戦闘できることで、じっくり個人練習ができるようになったのだ。

とはいえ醍醐味は、やはり人対人の集団戦。目先の戦闘に心を奪われると、その隙に別の機体がそっと忍び寄ってくる。「戦闘空域を30秒以上直線飛行するな」「見張りは前方3割後方7割」「しっかり近づき、しこたまぶち込み、さっさとずらかれ」など、第2次大戦で生まれた数々の空戦セオリーが通用する世界があなたを待っている。



SF2000が一騎打ちならこちらは集団戦。群がる敵機、敵味方入り乱れて乱舞する様は、WW IIの空戦場を彷彿とさせる

Virtual Wing

CD-ROM DEMO

アルプス越えのフライトが楽しめる

CAT III Systems／399ドル／http://www.cat3.com/

Virtual Wingは、珍しいヨーロッパ生まれのフライトシミュレーターだ。性格的には完全に「フライト訓練実用狙い」。景観データはヨーロッパと米国。アルプス越えができる数少ないソフトのひとつである。

このソフトをやってみて一番最初に感じたのが、快適なフレームレート。実機訓練用に使うときには、グラフィックスのリアリティよりは、フレームレート確保が重要なのだ。これは、X-Planeにも同様の傾向がある。

20ノットの風に中程度のタービュランスを設定してみたが、その「揺られ具合」が実にリアルな浮遊感を再現している。このソフトも「エンターテインメントを求めて購入すると後悔する」かわりに、「実機をそのまま感じたい」辛口の人には、お薦めの一本だ。

ただ、少し違和感を感じたのは、失速の発生が遅いということだ。そのため、実機の感覚で着陸させると、接地点が先へ伸びてしまう。乗客と乗せるとちょうどよい感じだ。



ヨーロッパ生まれということもあって、アルプス上空の散歩を楽しめる。快適なフレームレートと浮遊感は特筆もの

Kai's Power Tools 5を極める

●宇治晶



Photoshop用のフィルターは数多く発売されているが、Kai's Power Tools（以下KPT）ほど高度なフィルター効果を持ち、ユーザーから高い支持を得ているものはないだろう。最新バージョンのKPT5もまた期待を裏切らないすばらしいフィルター群が満載されている。今回はそのなかでも特徴的な5つのフィルター（❶～❺）について、実際に作業しながら詳しい解説と上級テクニックを紹介しよう。そのほかのツール（❻～❿）に関しては本誌99年3月号のレビュー記事を参照してほしい。

右のこれぞKPTという画像は、KPT5のフィルターを使用して作られている。画像の中のナンバー部分は下記のフィルターを使用している。KPT5の各フィルターを簡単に紹介しよう。

❶KPT5 シェイプシフター ➡P.114
画像に厚みをもたせて3D化する。

❷KPT5 フラックス4D ➡P.116
フラクタル空間を3D化する。空間はレンダリングされオブジェクトとして2Dに定着される。

❸KPT5 ファイバーオプティクス ➡P.117
画像に毛髪効果、繊維効果を加える。

❹KPT5 フラックスフレイム ➡P.118
フラクタルなフレイム（炎）を作成できる。

❺KPT5 フラックスプローラ ➡P.119
フラクタル作成ツール最新バージョン。

❻KPT5 ラッドワープ
画像を球体の内側に貼りつけるように、極端に歪ませることができる。

❼KPT5 オーブイット
一度にたくさんの球体を作り、雨粒から泡状の画像までを作りだせる。

❽KPT5 ノイズ
作成されるノイズは、細かいものから大きなテクスチャーとしても利用できるものまで多様だ。

❾KPT5 ブラー
さまざまなぼかし効果が作成できる。

❿KPT5 スムーシー
画像のエッジに丸みをもたせ、そのアウトラインを検出する。



Kai's Power Tools 5日本語版
発売元・問合せ●
（株）メディアヴィジョン（03-3263-0566）
価格●39,800円

シェイプシフターは平面の画像に厚みをつけて立体化するフィルターである。Photoshop 5.0の［レイヤー］メニューの[効果]にも、画像に厚みをつける[ベベル[*1]とエンボス[*2]]があり、これを使用することで手軽に画像を立体的にすることができる。しかし、ベベル幅や形に制限があり、複雑な表現はできない。これに対し、シェイプシフターはマスク[*3]画像や傾斜マスクをフィルター内で使用することで、複雑なベベルを作成可能にしている。さらに、ライティング形式で立体を彩色するので、ハイライト部分が赤く、シャドウ部分が青いとか、さまざまな色彩に輝くオブジェクトが作成できる。では、実際に作業しながら、シェイプシフターの機能を探ってみよう。

シェイプシフターを開く前に

まずは、できあがりの画像を簡単にイメージしよう。図1は、Photoshopの画像で、円の中にAの文字がある、いたってシンプルなものだ。背景は白地。レイヤー1に円。レイヤー2にA の文字がある。できあがりのイメージも単純に“円は青い色で、Aの文字は赤い”という程度に考えてみる。ベベルの形はなりゆきで決めることにする。

さっそくシェイプシフターを開きたいところだが、その前にマスク用の画像を作っておく（図2）。

メインシェイプパネル

図2からレイヤー1を選び円を選択する。[フィルタ]メニューからKPT5シェイプシフターを開く(図3)。[メインシェイプパネル]には、現在の選択範囲である“円”がマスクとなって表示されている。シェイプシフターは選択範囲を3D化するので、ここに最初のマスクが表示される。パネル上にカーソルを持ってくると、図4のようにパレットが自動的に広がり、パラメーターが現れる。[傾斜マスク]でベベルの傾斜の形を設定し、画像をどの程度厚くするかは［傾斜のサイズ］と［傾斜の高さ］で設定する（図4）。

KPT5の各設定パネル、プレビュー画面は、すべてこのようにパネルサイズを切り換えることができるようになっている。

次に［トップマスク］パネルにある［目のアイコン］をクリックし、作っておいたマスク用の画像を読み込み、Aの文字部分のエンボス加減を調節する。文字部分の色は［環境マップ］パネルの［カラードット］で設定し、文字以外の部分は［トップマスク］パネルの［カラードット］を使う。ここはちょっと混乱しそうだ（図5、6）。

［3Dライト］パネルは、ライティング方式でオブジェクト全体を彩色する。光源の向き、数、色、明るさなどを細かく設定できる。ライティングのプリセットも豊富に用意されている（図7）。

こうした設定の結果は、すべてメインプレビュー画面に反映されるので、感覚的に作業できる。

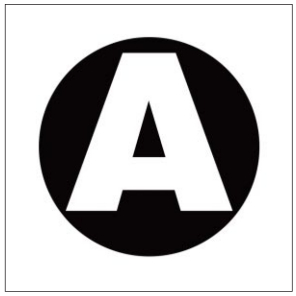


図1●Photoshop上の作業用画像はRGBモードであることを確認しておくこと

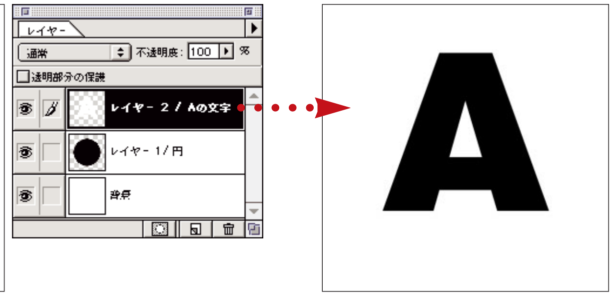


図2●マスク用の画像はグレースケールに変換しておく。ファイル形式はPhotoshopのままでOK

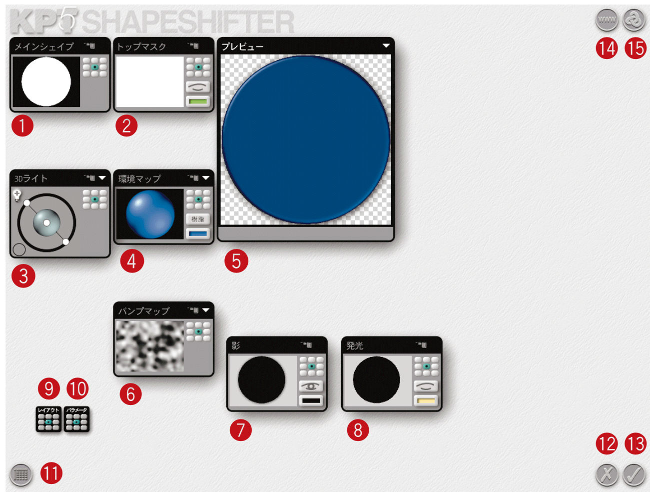


図3●KPTのインターフェイスはこのようにデスクトップを包み隠すように現われる。一見難しそうだが、使ってみるとそうでもない。案外お手軽に作成できる
❶メインシェイプ
❷トップマスク
❸3Dライト
❹環境マップ
❺メインプレビュー
❻バンプマップ
❼影
❽発光
❾レイアウトメモリドット
❿パラメータメモリドット
⓫プリセットライブラリへのアクセス
⓬キャンセル
⓭適用
⓮Webボタン（オンラインマニュアルへのアクセス）
⓯PDFマニュアルの表示

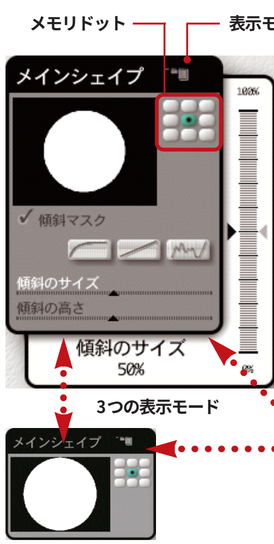




図4●［メインシェイプ］パネル。表示モード切り替えボタンをクリックすると、現在選択しているパラメーターの精度スライダーが現われ、より細かな設定が行なえる。通常のスライダーは1%刻みのスライドになっているが、精度スライダーは0.1%刻みでスライド可能。また、表示されている数字部分を選択することで、数値入力も可能だ。メモリドットは、設定したパラメーター値を保存したいときに使用する。白いドットをクリックすると緑色に変わり、現在の設定値が保存されていることを意味している（使用中の設定は黄色で表示され、中央の点は初期値を意味する）



図5●［トップマスク］パネル。［カラードット］を押すと、カラーピッカーが表示され、“文字”以外の部分の色を選択する。［透過率］では、他のパネルで設定した色をどの程度表示するかを決める



図6●［環境マップ］パネル。写り込み、内側からの光量、質感の変更などを設定できる



図7●［3Dライト］パネル。中央の球体はドラッグすると回転し、ライティングの視点を変更できる



図8●できあがった画像。最初に自分がイメージしたものよりもきれいかもしれない。ドロップシャドウは［影］パレットのデフォルトをそのまま使用した

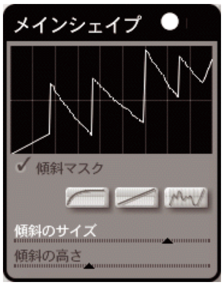


図9●［ユーザー定義］を選択し、マウスでかなりギザギザに描いてみた

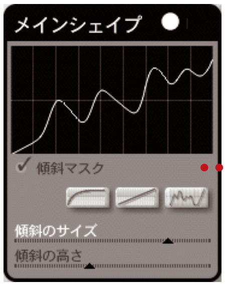


図10●設定画面をOption＋クリックしていくと、ギザギザが滑らかな曲線になっていく



図11●図10の傾斜マスクを適用したベベル



図12●［バンプマップ］パネル。バンプのサイズと凸凹感を設定できる

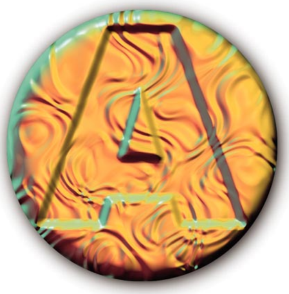


図13●バンプを全体に適用した例

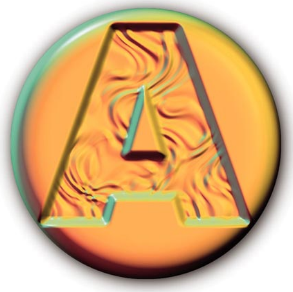


図14●マスク画像部分に適用した例

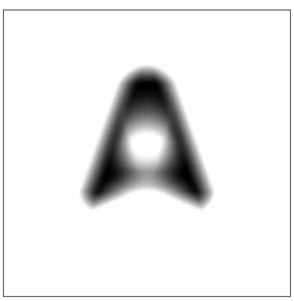


図15●KPT5ブラーから［カメラオプティクス］でぼかしたものをトップマスクに読み込み、得られたものが図16



図16●柔らかい輪郭を持ったエンボスが仕上がった



図17●KPT5 ブラーから［スパイラルブラー］を適用したものをトップマスクに読み込み、得られたものが図18

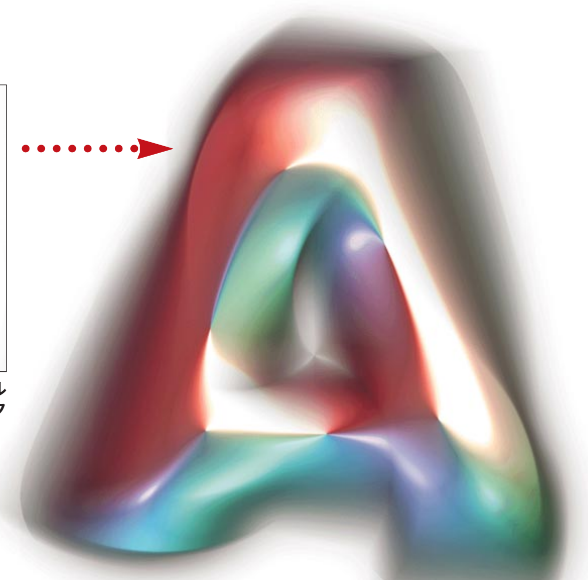


図18●透明感をもちつつ3D化されたオブジェクト

ユニークな ユーザー定義の傾斜マスク

［メインシェイプパネル］の［傾斜マスク］の選択ボタンは、左から［弓形］［対角線］［ユーザー定義］となっており、これは傾斜の断面を表示している。［弓形］［対角線］は基本的な傾斜を作成するが、おもしろいのはやはり［ユーザー定義］だろう。

［ユーザー定義］のボタンをクリックすると、メインシェイプのプレビューが傾斜設定の画面に切り替わる。この画面にマウスで傾斜の断面を描く。マウスで描いた傾斜ではどうしても滑らかなラインとならない。そこで、Optionキーを押しながら描いた傾斜設定の画面をクリックすると、鋭角なラインがしだいに滑らかな曲線に変化していき、より自然な傾斜になる（図9～11）。

バンプマップ

シェイプシフターのもうひとつのとっておきの機能は、［バンプ*4マップ］パネルだ。これはオブジェクトに新たな質感と立体感を加える機能をもっている。バンプは［トップマスク］を使用していなければオブジェクト全体に、使用していればマスク画像の部分に適用される（図12～14）。バンプのプリセットが13種類ほど用意されているが、ユーザーの作成した画像をバンプとして使用することもできる。

シェイプシフターの上級テクニック

以上、簡単ではあるがシェイプシフターの主要な機能を紹介した。ベベルやエンボスを手軽に作成するサードパーティーのフィルターが増えてきたなかで、KPT5はより密度の濃い3D画像を作成可能にしている。それは一言で言ってしまえば、マスク画像を使用しているから、というだけのことなのだ。しかし、マスク画像を使用することが、Photoshopにとって画像3D化のための王道であったことを再確認させられる。

そこで、マスク画像に少し手を加えるだけで得られる応用例を2つ紹介する。ひとつめは、図2の画像に、ユニークなぼかし効果を持つ［KPT5ブラー］の［カメラオプティクス］を適用した（図15）。これを新たにマスク用の画像として［トップマスク］パネルから読み込んで、できあがった画像が図16である。

もうひとつは、再び図2の画像に［KPT5ブラー］の［スパイラルブラー］を適用した（図17）。今度は、この画像の歪んだ文字部分を選択範囲としてシェイプシフターを開く。そして、［トップマスク］で使用するマスク画像も図17を選び、全体の色は［3D ライト］だけで彩色した（図18）。図18のように、輪郭があいまいなオブジェクトを簡単に立体化してしまうツールは、現在のところKPT5だけではないだろうか。

*1 ベベル：画像のへりに斜面状の効果を加え、画像全体が盛り上がって（または、めり込んで）見える効果。 *2 エンボス：画像に浮き彫り状の効果を与えること。 *3 マスク：画像の一部を隠すこと。画像を切り抜いたり、フィルターの適用範囲を指定する場合に使う。 *4 バンプ：3Dグラフィックスで、画像表面の細かな凹凸を表現し、質感を与える技法。

フラックス4Dは、最もKPTらしいフィルターといえるのではないだろうか。もともとKPTがデビューしたときに話題になったのもフラクタル作成フィルター、「フラクタル探究」（フィルター名）だった。このKPT5にもその最新バージョンとしてKPT5フラックスプローラが収められており、フラクタル*1に対するこだわりが感じられる。

フラックス4Dはフラクタル空間を設定し、それを3Dオブジェクトに変換し、最終的にはそのオブジェクトを平面に定着するツールである。一般的な３Ｄ制作ツールのように、作成したオブジェクトはあらゆる角度に回転でき、オブジェクトに対してテクスチャー*2のレンダリング*3、ライティングが可能だ。こう言葉で説明してしまうと簡単なようだが、実際にできあがったオブジェクトには誰もが息を飲む。いまだかつて誰も見たことがない超特殊効果を目指す、KPT制作スタッフの成果がここにある。

シンプルな形を基本に複雑へと向かえば、理解しやすい

もともとフラクタルはルールを持ったカオスであるので、フラックス4Dでめちゃくちゃに混乱した画像を作るのは容易だ。しかし、逆に何かに似た形を意図して作るのは難しい。基本的にこのツールはイメージしたものを作るのではなく、できあがったオブジェクトが何をイメージさせるかを探っていったほうがいい。したがって、まず単純なオブジェクトを作り、それを崩していくというやりかたをお薦めする。

まず、［4D-2Dスライス］パネルにある各設定項目の数値をゼロにする。ただし［複雑度］は最小が2なので、2に設定する。するとフラクタル空間の基本型である球体が表示される（図2）。フラクタル空間が球体から始められるということに、内心ほっとしないだろうか。

この段階で、ライティングを決める［3Dライト］と、テクスチャーを決める［環境マップ］を設定する（図3〜6）。

次に［4D-2Dスライス］パネルの各係数を1つずつ動かしてみれば、オブジェクトの変化がわかりやすい。［4D-2Dスライス］には3Dと4Dの2つのモードがある。3Dは3Dフラクタル空間を、4Dは4Dフラクタル空間を意味している。3Dと4Dは使用できるパラメーターの数が違うが、係数RとIはフラクタル空間を水平にスライスした面の位置を、係数JとKは垂直にスライスした面の位置を示す。また係数Wは斜めにスライスした面の位置を示すと思えばいい。

係数の変化によるオブジェクトの変化は急激なものではなく、この段階で全体の形を決めやすい。いかにもフラクタルらしい形を作っていくのは［複雑度］の設定による。複雑度を変えずに係数を変更した場合と、係数を変えずに複雑度を変更した場合を比較するとわかる（図7〜8）。

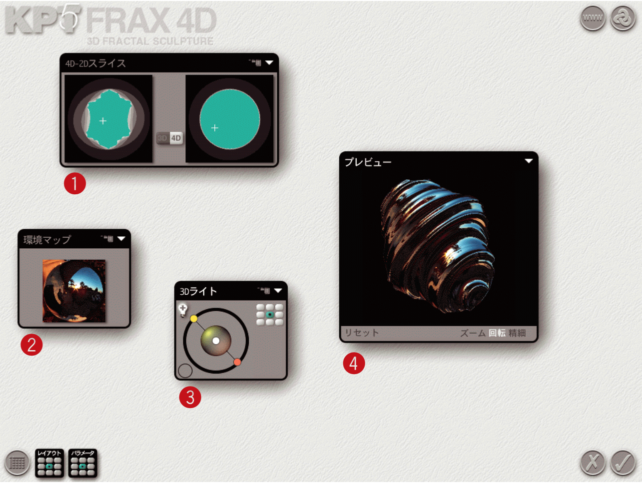


図1●できることが凄まじいわりに、インターフェイスはおとなしい。フラクタル空間を設定するパネル、レンダリングとライティングのパネル、そしてメインプレビュー画面のパネル。メインプレビューの右下には、ズームの変更とオブジェクトの回転、そしてオブジェクトをどの程度滑らかに表示するかの［精細］のパラメーターがある
❶4D-2Dスライス
❷環境マップ
❸3Dライト
❹メインプレビュー

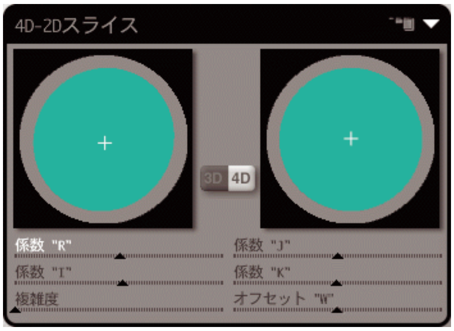


図2●［4D-2Dスライス］パネル。中央の“3D／4D”はモード切り替えボタン。各係数0、複雑度2で、パネルの2Dプレビューには、現在、球体が表示されている。2Dプレビューはフラクタルの内側の断面を示しており、各パラメーターの数値で変化する



図3●レンダリングする画像に“パンダ君”を使用。読み込む画像はPhotoshop形式のもの



図4●図2の球体に図3を貼ったところ。［ブレンド量］の設定で、［3Dライト］と合成できる



図5●［3Dライト］パネルはシェイプシフターのものと共通だ



図6●図2の球体のフラクタル空間に［3Dライト］によるライティングのみを行なったもの

図7●3Dフラクタル空間 係数Jの場合

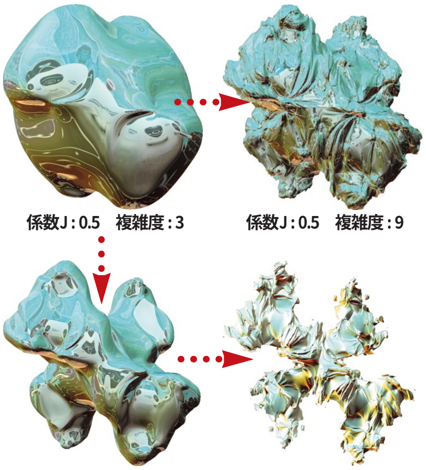


図8●4Dフラクタル空間 係数Iの場合

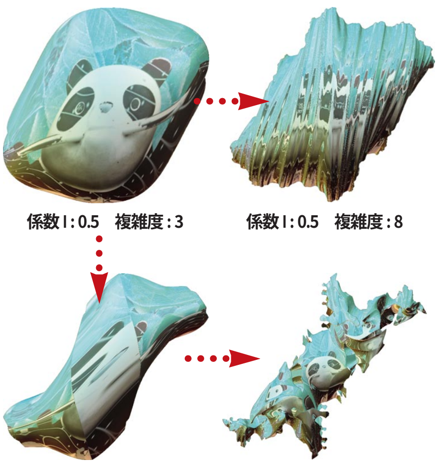


図7、図8とも、複雑度を変えずに係数を変えた場合、係数を変えずに複雑度を変えた場合を比較した

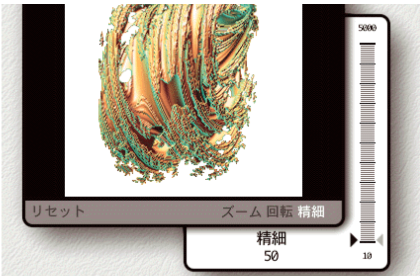


図9●［メインプレビュー］パネルの［精細］パラメーター

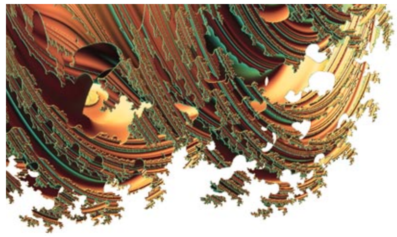


図10●精細50では、オブジェクトに透ける部分がある



図13●レンダリングモードの高品質

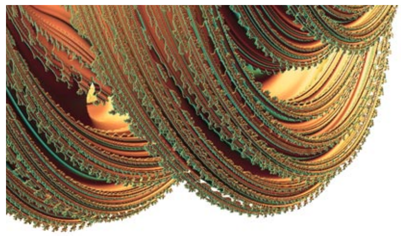


図11●精細を1502に設定すると、細かく滑らかなオブジェクトとして表示される



図12●［4D-2Dスライス］パネルのオプション

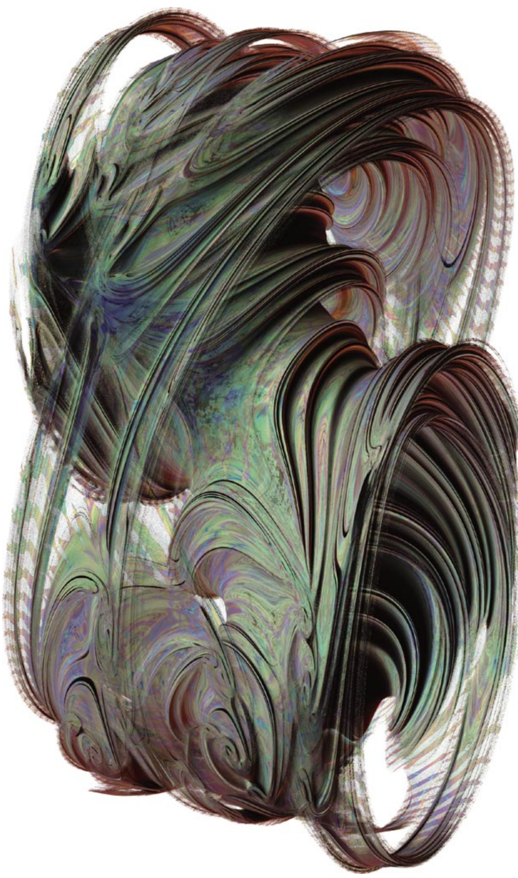




図14●レンダリング モード 高品質、3Dライトのみで彩色した





図15●KPT5フラックスプローラで作成したテクスチャーを読みむ

図18●レンダリングモード 標準品質、環境マップから、KPT5フラックスプローラで作成したテクスチャーをブレンド量100で読み込んだ

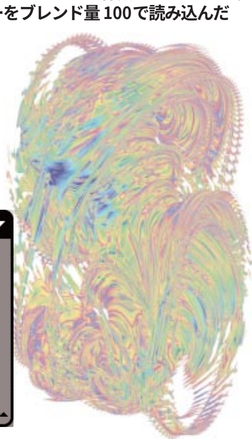




図17●図15同様、KPT5フラックスプローラで作成したテクスチャー読み込む

図19●Photoshop上で図14、16、18を統合した完成図。上のレイヤーに図14（合成モード：乗算　不透明度100%）、真ん中のレイヤーに図16（合成モード：比較暗　不透明度50%）、下のレイヤーに図18（合成モード：通常　不透明度86%）を配置し、背景は白地で統合した

図16●レンダリングモード 高品質、環境マップから、KPT5フラックスプローラで作成したテクスチャーをブレンド量100で読み込んだ

モードによるオブジェクトの変化

実は、係数と複雑度以外にもオブジェトを変化させる方法がある。

ひとつは、メインプレビューウィンドウの右下にある［精細］のパラメーターの数値を、小さくするとフラクタルのエッジは粗く大きく、値を大きくするとエッジは細かく細密に表示される。［精細］の最大数値は5,000まであり、かなり細かくエッジを表示できるが、そのぶんレンダリングに時間がかかる（図9〜11）。たとえば、解像度350ppiで20×20cmの画像ファイルの場合、Power Mac G3/300で、描画に4〜5時間以上かかる。

もうひとつは、レンダリングモードの設定で、［4D-2Dスライス］パネルのオプションにある。パネル右上の三角ボタンにスライスオプションが用意されており、4Dの場合［標準品質］と［高品質］とが選べる。［高品質］モードを選べば、オブジェクトが流動的に表示される。しかし、レンダリングには時間がかかる（図12、13）。

ただし、この2つの設定はフラクタル空間自体を変化させるのではなく、オブジェクトに対する最終的な描画処理の設定である。

作成した画像を組み合わせて使う

ところで、たいていの作業を一度に処理してしまうKPT5だが、フラックス4Dでは、1回で決めるよりも、あとで変化させられるように作るほうがよい。同一のオブジェクトに対し、異なった設定で、レイヤーをわけて何回か適用していくと便利だ。複数の画像の組み合わせで、さまざまなバリエーションを試すことができる。左の参考例では、1つのオブジェクトに対し、画像を3種類作り（図14、16、18）。この3枚をPhotoshop上で合成した（図19）。レンダリングモードが標準品質のものと高品質のものが混在しているが、これは合成しないと作れないスタイルだ。

*1 フラクタル：もともとは数学用語、山や海岸線などの複雑な図形を統一的に表わせるようにしたもの。P.120の各図版を参照のこと。　*2 テクスチャー：織物の意味から、模様とか質感を面で捉えたもの。大理石、木目、砂目などが代表例。　*3 レンダリング：3Dとして作成したデータから、計算して画像を描画すること。

フラックスフレイムも、KPT5のフラクタル三部作のひとつ。このフィルターはフレイム(炎)や霧、光をイメージさせる画像を描画する。比較的単純な形から複雑なものまで、さまざまなフレイム画像を作成する。

簡素に見えるパラメーター

フラックスフレイムのインターフェイスは、パラメーターを設定するパネルが2つしかなくシンプルにみえる。だが実際には、隠しパラメーターもあり、できることは多い（図1)。

まず［スタイルパネル］でフレイム画像のスタイル（属性）を選択する。スタイルは7種類用意され、その中から1つを選ぶことになる（図2)。

次に［ミューテーションパネル］には、［スタイルパネル］で選択したスタイルのフレイムが中央に表示され、その画像に関連した画像が周囲に12種類表示される。そのなかの1つをクリックすると、選択した画像が［ミューテーションパネル］の中央に表示され、その画像が［メインプレビュー］にも表示される（図3)。

［ミューテーション］パネルの［バリエーション］の数値が大きいほど、中央の図と異なった形のフレイムが表示される。始めは数値を大きめに設定して、好みのフレイムを探し、見つけたら数値を小さくして選択枝を狭めていこう。

フレイムにレンダリングされるものはグラデーションであり、どのような色彩を持つグラデーションにするかは［グラデーション］パネルで設定する。この［グラデーション］パネルは、KPT1～3では［グラディエントデザイナー］と呼ばれていたツールで、グラデーションを作成するツールである（図4)。

［レンダリング］パネルではレンダリングされるグラデーションの色域と強さを調節する。［レンダリング］パネルにはオプションがあり、レンダリングモードを設定できる。より精密で高品質な仕上げが可能だが、そのぶん処理に時間がかかることを覚悟しよう（図5)。

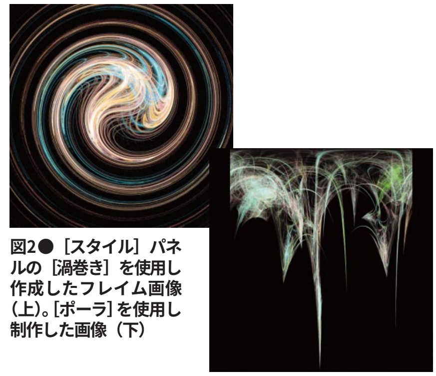
フラックスフレイムの上級テクニック

フレイム作成する場合、画像に直接適用するのではなく、レイヤー上に適用したほうがよい。できあがるフレイムは予想よりも淡く仕上がることが多いが、その場合は、Photoshop上でフレイムのあるレイヤーを複製して2枚重ねにすると、メリハリがきいてなおかつ階調が保たれた画像に仕上がる。参考例は1つのフレイムをいくつも複製し、シェイプシフターで作成したマークを合成した（図6～8)。

最後に、気に入ったフレイムとグラデーションができた場合は、必ずそれぞれを新規プリセットとして保存しておくようにしよう。一度見失ったフレイムに再び出会える確率は、非常に少ない。



図1●フレイフラックスフレイムのインターフェイス ❶スタイル、❷ミューテーション、❸レンダリング、❹メインプレビュー、❺グラデーション


図2●［スタイル］パネルの［渦巻き］を使用し作成したフレイム画像(上)。［ポーラ］を使用し制作した画像（下）

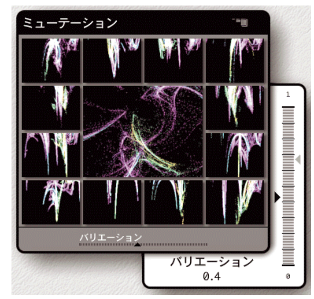


図3●［ミューテーション］パネル。中央は現在選択しているフレイム。周囲の12の画像を中央と比較して選んでいく。バリエーションは、変化の度合いの大きさを決める



この部分がカラーピッカー。上からグレースケール、カラースペクトル、不透明度の設定

図4●［グラデーション］パネルと［カラーピッカー］。上部のカッコ状のブラケットで制作箇所を指定する。カラーピッカーにカーソルを合わせれば、その色に設定される

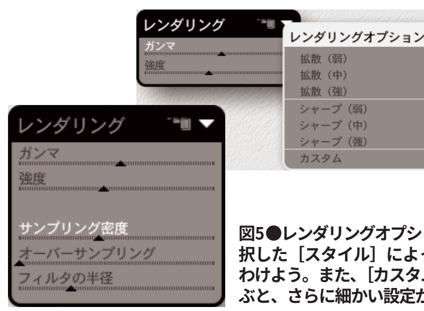
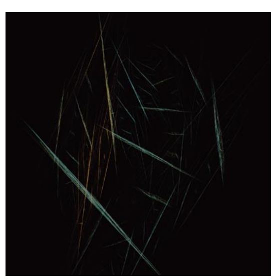
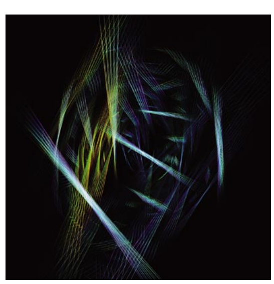
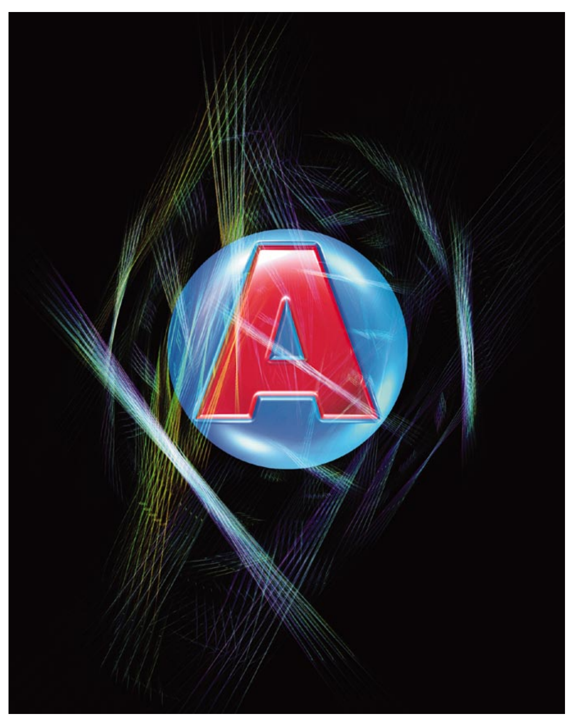


図5●レンダリングオプションは選択した［スタイル］によって使いわけよう。また、［カスタム］を選ぶと、さらに細かい設定ができる


図6●レイヤー上に［スタイル］メニューの線形を使用し制作したフレイム


図7●フレイムのあるレイヤーを複製。複製した画像を時計回りに2度回転させ、色調補正で少しだけ色を変化させる。この作業を4回繰り返した。レイヤーの描画モードはすべて［スクリーン］に


図8●完成図

ファイバーオプティクスは、選択範囲の画像に対してファイバー（毛、繊維）を植毛するというユニークなフィルターである。KPT5のなかで最も面白く楽しいフィルターではないだろうか。

あっと驚く変貌が楽しい

まずは、効果を見ていただきたい（図2）。確かに毛が生えている。プリセットの設定を使うと“A”の文字がこのように変貌する。インターフェイスにパネルが多いことで想像がつくように、ここでの設定項目は多い（図1）。

ファイバーの密度、長さ、太さといった主だったパラメーターは［コントロール］パネルで設定する。ここにはポップアップメニューも隠されているので注意しよう（図3）。

ファイバーにウェーブをかけたいときには［ノイズ］パネルを使う。ノイズマップの乱流パターンが自然にウェーブを作り出してくれるし、当然ノイズパターンによってウェーブの形も変わってくる。プリセットのノイズが多数用意されているので試してみるといいだろう。

ファイバーの色は原画の色を使用するか［グラデーション］パネルで指定する。どちらも新たに画像全体に対してのライティングと描画色を加えられる。原画の色を使用する場合は、グラデーションを透明に設定する必要がある。

［マスク］パネルでは画像に斜面を付け加え、結果として画像を3D化することができる。選択範囲がマスクとなって表示され、［傾斜マスクの幅］では、マスク画像の中央が盛り上がり、へりが斜面になっているとみなしときの、斜面の幅を示している（図4）。

ハリネズミの針は、横から見ると細長い針だが、正面から見た場合、円に見える。同様に、まっすぐに伸びるファイバーの場合、画像の平面部分はファイバーを正面から見ることになり、点で表示される。斜め向きのファイバーを増やしたい場合は［マスク］パネルの［傾斜マスクの幅］を大きくする。ただし、“傾斜”によって画像の表情が変わってしまうことに注意したい。ここで［ノイズ］のブレンド量も設定できる。

ファイバーオプティクスを活用してユニークな画像を作る

画像全体に毛足の長いファイバーを表示させたい場合は、図4の［スタイル］を選び、2つのパラメーターを調節しよう。［スタイル］には3つのモードがあり（ナチュラル、渦巻き、ループ）、それぞれ方向と強さを設定できる。さらに［ノイズ］パネルを使うと味がでてくる。Photoshop形式の画像をノイズ用の画像として読み込めば、かなりユニークなウェーブを作り出せるのだ。

参考例（図7）はファイバーを2回適用し、模様を生かしたものだ。得体の知れない動物の毛皮で作られたお面である。夜見るとちょっと恐い。

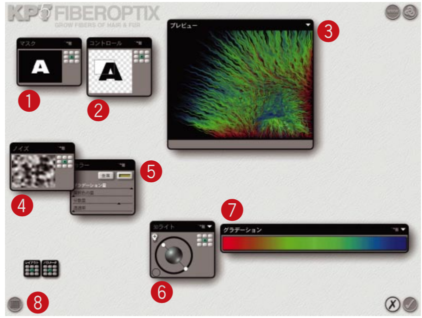


図1●ファイバーオプティクスのインターフェイス。パラメーターを設定するたび、メインプレビューに毛の状況がアニメーション表示される
❶マスク、❷コントロール、❸メインプレビュー、❹ノイズ、❺カラー、❻3Dライト、❼グラデーション、❽プリセットライブラリへのアクセス

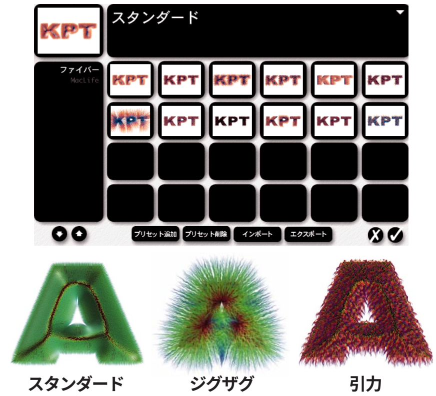


図2●プリセットライブラリには、設定済みのデータが格納されている

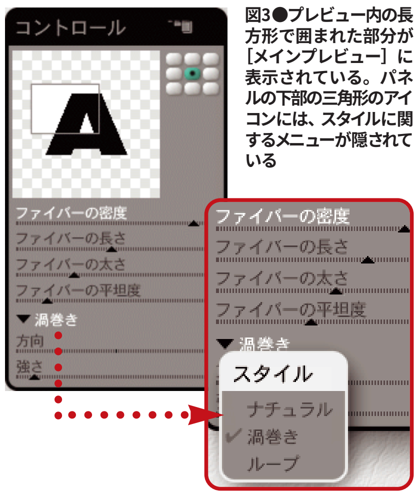


図3●プレビュー内の長方形で囲まれた部分が［メインプレビュー］に表示されている。パネルの下部の三角形のアイコンには、スタイルに関するメニューが隠されている

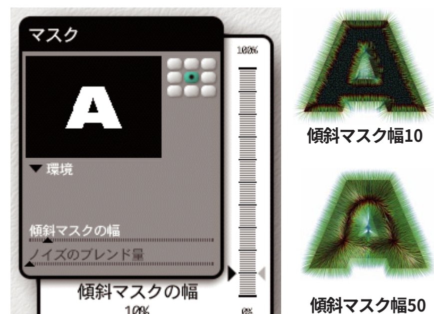


図4●［マスク］パネル。Photoshopで選択した画像がマスクとして読み込まれている。傾斜マスクの幅とは、画像のへりが傾斜し、中央が盛り上がっているとみなしたときの、斜面状のへりがどこまでかを示す。斜面上のファイバーは斜め向きなので、線状に見える。一方、平坦な部分に植えられているファイバーは、垂直にまっすぐ伸び、上からは点に見える



図5●お面をイメージした画像にフラクタル制作ツールである［KPT5 フラックスプローラ］を適用した。新バージョンではフラクタルがデザイン化されて適用できる



図6●図5を2階調化する。白い部分と黒い部分は別々にファイバーを育成させる。毛足が長いと片方のファイバーが隠れてしまうのでほどほどの長さに



図7●参考例。目の部分は［KPT5 シェイプシフター］で制作した

フラックスプローラは、KPTのお家芸といえるフラクタル作成フィルター（ツール）である。この最新バージョンではより視覚的に、よりスムーズにフラクタルを作成し、プレビューを見て適用することができるようになった。フラクタルの理論や数式に無縁でも、感覚的に理解することができるだろう。

はてしないフラクタル探究の旅

ベースになるフラクタルは3種類であり［ユニバースマッパー］パネルの左側に表示されている。その3つの中から1を選びフラクタル名が表示される部分の三角アイコンをクリックすると、ポップアップパネルが現われ、そのフラクタルのバリエーションがさらに表示される（図2）。上のプレビュー内にある赤い円（ターゲットアイコン）を移動すれば、画像が変化していく。ほとんどのフラクタルは、ベースフラクタルの輪郭部分で大きく変化するので、輪郭をなぞってみよう。

［メインプレビュー］パネルには、選択したフラクタルを楽しみながら探究するために、各種のボタンが用意されている。ユーザーが最もはまってしまうところだ（図3）。

［グラデーション］パネルでフラクタルの色を選択する。ここで設定した色はフラクタル外側の色として使用される。フラクタルの内側にはなにもない。したがって、通常は“黒”で表示されている。黒以外を使用したいときは［スタイル］パネルを使う。［スタイル］パネルに用意されたフラクタルの適用スタイルも新バージョンの特徴だ。ここで、デザイン化されたスタイルを使用することもできる（図4〜6）。

フラクタルを抜き出すテクニック

最後に複雑な形をしたフラクタルを切り抜く方法を紹介したい。方法は幾つかあるのだが、せっかくだから［グラデーション］パネルを利用したい。このパネルはKPTにとって定番だ。早い段階で慣れてしまおう。

まず図7のように使用するグラデーションの半分を透明にする。メインプレビューを見ながら気に入った形になるまでグラデーションを循環して適用する（図7〜10）。KPT5は、透明なレイヤー上に適用できるので、この方法が使えるようになった。ただし、［スタイル］パネルの［ポテンシャル］で実行すること。他のスタイルを使う場合は、［ポテンシャル］で新規レイヤー上に描画した画像を選択範囲とすると、どのようなスタイルを選んでもパターンは描画されない。

KPTのフィルターはどれも独創的であり、その効果はKPTでなければできないといってもよい。今回紹介した以外にも、まだまだ驚くような効果を生み出せるはずだ。あなたのアイデアを受け入れる機能を、KPTは隠し持っているから。

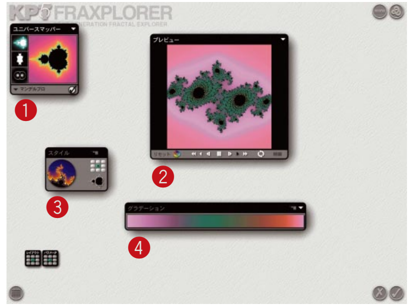


図1●一見シンプルだが、各パネルには選択項目が数多く用意されている。フラクタルパターンは無限に近いため、収拾がつかなくなり、放りださないようにしたい
❶ユニバースマッパー、❷メインプレビュー、❸スタイル、❹グラデーション

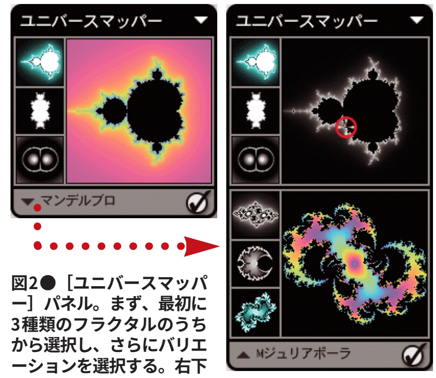


図2●［ユニバースマッパー］パネル。まず、最初に3種類のフラクタルのうちから選択し、さらにバリエーションを選択する。右下にあるのがメインプレビューへの適用ボタン

図3●［メインプレビュー］の下のボタンは左から
- リセットボタン
- カラーアニメ
- 早いズームアウト
- 遅いズームアウト
- 特定の箇所からのズームアウト
- 一時停止及びフラクタルの位置変更
- 特定の箇所からのズームイン
- 遅いズームイン
- 早いズームイン
- フラクタルの回転



新バージョンの特徴のひとつは、選択したフラクタルをムービー形式で楽しめることにある。プレビュー画面を最大にして見よう。カラーアニメーションを実行したらCommand＋右矢印キーを押すと、グラデーションが切り替わる。サイキックなカラーループははてしない



図4●パネル内のフラクタル画像上をクリックするとポップアップメニューが表示される



図5●［スタイル］から［とげ］を適用。スタイルの各モードには、そのモード独自の設定パラメーターが表示される

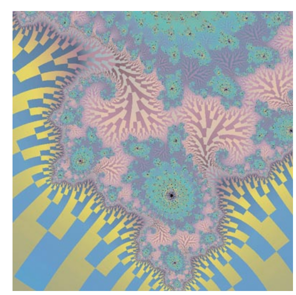


図6●［スタイル］から［バイナリ分解］を適用

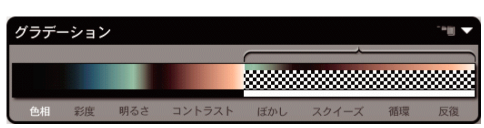


図7●半分は使用したいグラデーション、残りの半分は完全な透明に設定した

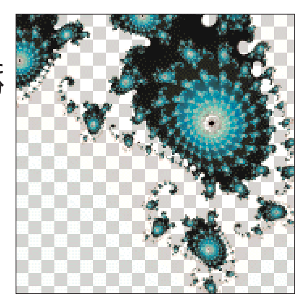


図9●図8の設定を適用した画像。格子部分は透明な部分

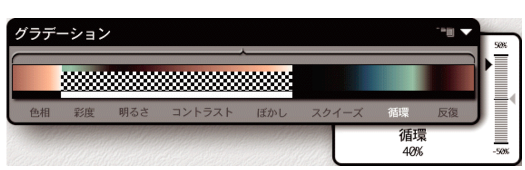


図8●［循環］ボタンを押しながら、マウスを左右にドラッグすれば、グラデーションがループ状に移動する。［スクイーズ］ボタンを使えば、グラデーションと透明部分の割合を変えるのも簡単だ

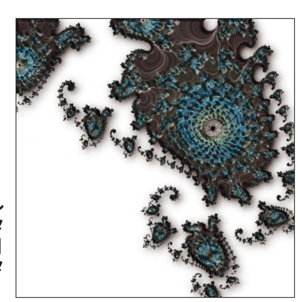


図10●図9のフラクタルを選択範囲として［スタイル］の［プラズマ線］を適用。［シェイプシフター］で立体感をつけた

S O F T W A R E

Macware Selection

H A R D W A R E

※前月紹介分までの製品名の索引（Selection Index）を、CD-ROM MACLIFEにPDFファイルとして収録してあります。

ブライス
Bryce 4 日本語版

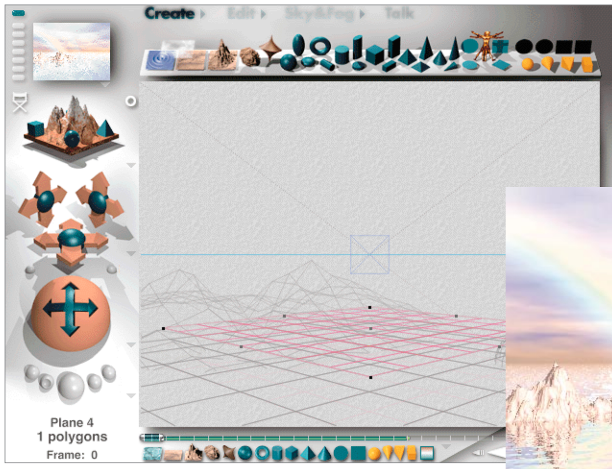
リアルで美しい仮想世界を作り出す、リーズナブルな3D景観作成ソフトウェアがバージョンアップ！

Get Information

開発元●MetaCreations社
問合せ●(株)メディアヴィジョン(03-3263-0566)
URL●http://www.mvi.co.jp/
価格●39,800円
バージョン●4.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk 7.5.5以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●36MB以上(64MB以上を推奨)

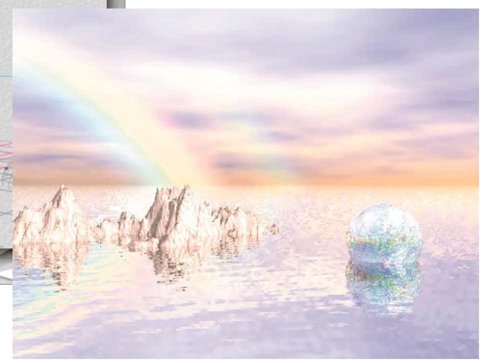
Check Point

インポート形式が拡張され、他の3Dモデリングソフトウェアで作成したデータとの連携がよくなった。さらに、地形データのエクスポートもできるようになったため、3Dデータのまま、他の3Dアプリケーションで利用することが可能になった。



評価版のため、画像は英語版になっているが、発売される時点では、日本語化される

基本的な画面構成に変化はない。平面、地形オブジェクトを選択し、画面上に並べ、空、霧を設定するだけで、ある程度の景観が作成できる



リアルな3D景観を簡単に作成するBryceがバージョンアップされた。Bryceは、単に美しい景観を作成するというだけでなく、未知の世界、仮想世界を作成したり、3Dソフトウェアでモデリングした人物やオブジェクトの背景画像としてよく利用される人気のソフトウェアだ。

Bryce2からBryce3Dへのバージョンアップのときのように、インターフェイスや機能に大幅な変更はない。以前からある機能が改良されたり、拡張されたという感じで、ソフトウェア全体がパワーアップされ、より使いやすくなっている。

地形オブジェクトのエクスポート*1

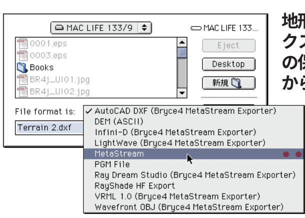
Bryceの地形モデルを設定したリアルなテクスチャーも含め、3D形式でエクスポートすることが可能になった。サポートしているエクスポート形式は、MetaStream*2、RayDreamStudio、Infini-D、DXF*3、LightWave、OBJ、Portable Grayscale Maps、USGS DEM、VRML1。これらの形式に対応している他の3Dグラフィックスソフトウェアで、Bryce4の地形データを使用することができる。とくにRayDreamStudio、LightWaveといった3Dソフトウェアのネイティブの形式でエクスポートした場合は、モデリングデータとテクスチャーデータが1つのファイルに書き出されるので、インポート*4も簡単だ。

DXF形式でエクスポートした場合は、地形のモデリングデータとテクスチャーデータが、別々のファイルとして生成される。DXFはAutoCADの標準形式だが、多くの3Dグラフィックソフトウェアで、標準的な形式としてサポートされている。しかし、もともとがCADのモデリングデータを扱う形式なので、内部にテクスチャーデータを持たない形式のため、エクスポートすると、テクスチャーとモデリングデータが別々のファイルとして書き出される。そのため、インポート先のアプリケーションでは、モデリングデータをインポートした後に、インポートしたデータにテクスチャーデータをマッピングするといった作業が必要となる場合が多い。

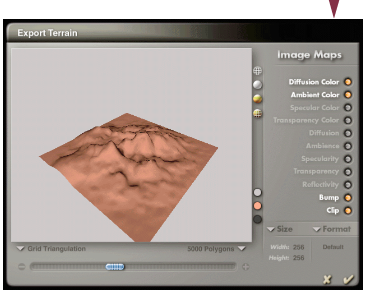
インポート形式

エクスポート同様に、インポート形式も拡張された。前バージョンでは、OBJ、DXF、3DMF、3DSの4つの形式しか取り込むことができなかったが、今回のバージョンでは、Heigtfield、LightWave、Portable Grayscale Maps、TrueSpace、USGS DEM、USGS SDTS、VideoScape、VRML1などがインポート可能になっている。

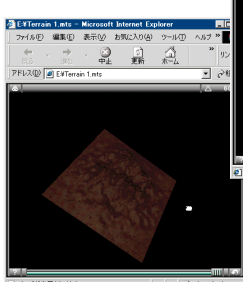
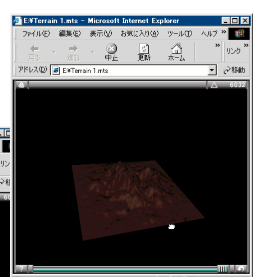
こういった他のアプリケーションで作成した3Dのモデリングデータを取り込めば、単なる美しい3D景観を作成するということではなく、統合的なシーンを創り出すことも可能になる。たと



地形オブジェクトを選択し、オブジェクトのエクスポートコマンドを選択すると、ファイルの保存ダイアログが表示される。ファイル形式からエクスポートできるファイルを選択する



MetaStreamを選択した場合は、エクスポートする地形のイメージマップが表示される。ここで簡単な加工を施すことも可能

エクスポートしたMetaStream形式の地形データは、MetaStreamプラグイン（無料配布）を使って、Webブラウザー上でも回転させることができる。図は、Windowsb版だが、Macintosh版のプラグインも早々に配布される予定

*1 エクスポート：Export。英語の意味は、輸出などだが、こういったアプリケーションで使われる場合は、「書き出し」と訳されることが多い。ここでは、データを書き出すという意味。
*2 MetaStream：メタストリーム。MetaCreations社とIntel社が共同開発した新しい3Dファイルの形式。Webブラウザー上で3D画像をマウスでドラッグして、自由に回転したり、拡大することができる。http://www.metastream.com/からWebブラウザー用プラグインを無料でダウンロードできる。 *3 DXF：AutoCADの標準フォーマット。最近では、3Dアプリケーションのエクスポートの標準的なフォーマットとして多くの3Dアプリケーションがサポートしているファイル形式。



スカイラボでは、大気コントロールが拡張され、使いやすく、わかりやすく改善されている



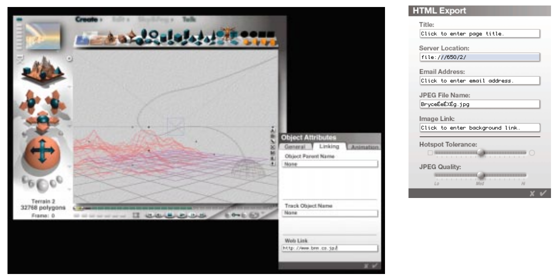
ピクチャでは、KPTフィルターを直接2Dのpピクチャに適用することができる。また、Photoshopプラグインフォルダを指定して、Photoshopのプラグインを使用することも可能になった



アニメーションは、サムネールでフレームごとにプレビューできるようになった



同じオブジェクトを並べた画像でも、スカイラボで昼と夜の設定を変更し、違う印象の画像が作成できる



オブジェクトを選択し、URLを埋め込む。そして、イメージをHTML形式でエクスポートすれば、イメージマップを作成できる

えば、宇宙の景観を作成し、飛行船のオブジェクトを取り込んで、アニメーションを作成すれば、ちょっとしたSF映画のワンシーンを作成することもできる。もちろん、インポートの機能は、以前のバージョンでもあったのだが、サポートされていたDXFなどの形式に書き出したものがすべてきれいにインポートできるというわけではなかったので、LightWaveといった、よく3Dオブジェクトの作成に利用される3Dグラフィックソフトウェアの形式のオブジェクトが、直接インポートできるようになったのはうれしいことだ。

スカイラボの拡張と改良

空の設定を行なうスカイラボも改良された。作成できる景観の要素自体は前回のバージョンと変わっていないのだが、Bryce3Dでは設定がわかりにくく難しかった、太陽や月、星空、虹、彗星、ハローリングといった空の設定が、非常にわかりやすく、簡単に設定できるようになっている。作成した景観に虹を入れたり、ハローリング効果を付けたりするだけで、より印象的なシーンが作成でき、よく利用する機能なので、これは非常にありがたい改良点だ。

ピクチャコントロールでのKPTの利用

2Dデータを読み込む「ピクチャ」で、KPT*5のフィルターを直接使用できるようになっている。今までのバージョンでは、データ取り込み後は何も加工できなかったので、取り込み前に取り込み先のシーンを見ながら、画像の調整を行ない、取り込んでみて、シーンに合わなければやり直しという面倒な操作が、KPTのフィルターが利用できるようになり、多少、軽減されたのは歓迎すべき点だ。また、Photoshopのプラグイン形式に対応しているため、Photoshopのプラグインフォルダを読み込みのプラグインに設定しておけば、Photoshopのプラグインフィルターを使用することもできる。ただし、すべてのプラグインフィルターが使えるわけではない。

アニメーションのサムネール機能

作成したアニメーションも、以前はレンダリングして、プレビューするしか方法がなかったが、サムネールで表示できるようになった。アニメーションのサムネールは、高速でプレビューでき、これをみれば、フレームごとに動きを確認できるので、効率よく動きを修正することができる。

イメージマップの作成

今までは、作成したデータをWebページに配置してイメージマップ*6として利用するには、いったん2Dのデータとして書き出して、それから、イメージマップを作成できるアプリケーションでURLを埋め込むという方法しかなかったものが、作成したシーンに配置したオブジェクトにURLを埋め込み、HTMLイメージマップを作成できるようになった。これにより、作成した画像データの利用範囲が広がることは間違いないだろう。

充実したチュートリアル

直感的に作成でき、ある一定のレベルまでの景観ならだれでも作成できる簡単な操作が魅力のBryceだが、少し、複雑なデータを作成しようとすると結構難しい。今回のバージョンには、プロが作成したデータを元に操作を習得できるチュートリアルデータが満載されているCD-ROMが付属しているので、プロのテクニックを見ながら、テクニックを習得でき、初心者でもすぐに複雑な景観を作成できるようになるだろう。

3Dグラフィックソフトウェアは、どれもマシンパワーを必要とするアプリケーションが多い。Bryce4も効率よく作業ができるようにいろいろな改善が成されており、マシンに負担がかからないような機能が追加されている。しかし、それでも本格的な3D景観を作成しようとすれば、それだけ、パワーのあるマシンとメモリーが必要になるのは否めない。簡単なシーンなら、使用するアプリケーションメモリーも最小必要メモリーである36MBでも動作するが、ちょっとデータが複雑になると、レンダリングやエクスポート時にエラーが発生することが多くなる。作成するシーンによっては、推奨メモリーの64MBでも、メモリー不足になってしまう場合もあった。

やはり、大量のメモリーを搭載した、パワーのあるマシンで使用したほうがよいだろう。

●高橋レオ

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル（英語版マニュアルで評価）	★★★★☆
総合評価	★★★★★

*4 インポート：Import。Exportの反対に当たる言葉で、英語の意味は、輸入だが、こういったアプリケーションでは「取り込み」と訳される場合が多い。ここでは、書き出したデータを取り込むという意味。 *5 KPT：Kai's Power Toolsのこと。MetaCreations社で開発したPhotoshopのプラグインフィルター。 *6 イメージマップ：Webページにある URLのリンクが設定されている画像のこと。画像をクリックすると、埋め込まれているURLにジャンプする。

カノーマ

CANOMA 日本語版

2Dイメージから簡単に3Dモデルを作成し、画像や3D、ムービーファイルに出力するツール

Get Information

開発元●MetaCreations社
問合せ●（株）メディアヴィジョン（03-3263-0566）
URL●http://www.mvi.co.jp/
価格●98,000円（アカデミック版 65,000円）
バージョン●1.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 8.1以降
メモリ●48MB以上（64MB以上推奨）

Check Point

3Dソフトのノウハウが無くても簡単な操作で2Dイメージから3Dモデルを短時間で作成できることが最大の特長。プレゼン資料やWeb広告作成などに効果を発揮する。



画面全体を覆う個性的な操作画面。全てのツールが分かりやすく配置されている。画面下の3Dオブジェクトをイメージに配置していく



イメージにあわせてオブジェクトの角をドラッグしていく。ズームにより細かい部分も問題なく作業できる



レンダリングされたイメージの貼り付いた3Dオブジェクト。ここまでの操作は驚くほど簡単

CANOMAは、写真やイラストなどのイメージにあらかじめ用意された3Dオブジェクトを配置するだけで、そのイメージの貼り付いた3Dモデルを作成することができるユニークなソフトだ。

CANOMAに読み込まれたイメージはウインドウ中央に表示され、これがそのまま作業空間になる。このイメージに、あらかじめ用意されたボックスや四角錐などのオブジェクト*1を配置し、3Dモデルにしたい部分に、オブジェクトの角をあわせていく。イメージの形状が複雑な場合も、オブジェクトのポイントを増やしたり、複数のオブジェクトを適用させることで対応することができる。オブジェクトはワイヤーフレーム*2で表示されるので、イメージをトレースする感覚で操作を進めていく。

たとえば、机の上に置かれたパッケージを3Dイメージにするとしよう。読み込んだイメージの中のパッケージに四角オブジェクトの四隅をあわせる。次にレンダリング*3ボタンを押してオブジェクトをイメージに適用させる。操作はこれだけだ。単色バックにイメージの貼り付いたオブジェクトが表示され、カメラを回転させると、パッケージが3Dオブジェクトとなってリアルに回転する。ただし、イメージに写り込んでいないパッケージの裏面は単色のまま表示される。それでは困る場合、2つの方法がある。1つは表面のイメージを裏面にも反映させるミラーテクスチャー*4を使用する方法。表も裏も同一なビルなどには有効だ。もう1つは、裏面の写ったイメージをさらに読み込み、オブジェクトの裏面に反映させる方法。操作方法は表面の時とまったく同じで、オブジェクト裏面の角をイメージにあわせるだけだ。この方法で複数のイメージを使用すれば、360度すべてを網羅した3Dオブジェクトを作成することができる。

また、グラフィックソフトを指定することでオブジェクトに貼り付いたイメージを面単位で加工することもでき、修正されたイメージは即座に3Dに反映される。

このようにして、イメージの中の床や小物などすべてにオブジェクトを適応させれば、そのイメージがそのまま3D空間になる。

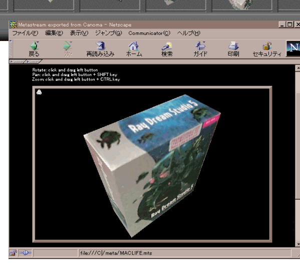
できあがった3Dをアニメーションビューすることもできる。マウス操作でカメラを移動し、キーフレームを指定していくだけでカメラの動きがアニメーションになる。パッケージの周りをぐるりと一周するアニメーションなどが簡単に作成できるわけだ。

できあがった3Dは、DXF*5、VRML2*6、メタストリーム*7などの3Dファイルや、PICT、JPEGなどの画像ファイル、QuickTimeムービーで出力することができる。

簡単な操作で効果的な3Dイメージを作成できるCANOMAはグラフィックデザインやインテリアデザイン、マルチメディアなど広い分野で即戦力になるソフトだ。 ●石坂敦



カメラビューをアニメーションさせることもできる。カメラを動かしてキーフレームを指定するだけの簡単操作だ



メタストリーム形式で出力されたファイルは、プラグインを使用することでWebブラウザー上で自由に操作することができる（図はWindows版で、Mac版はもうすぐ公開される予定）

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★★
マニュアル（英語版マニュアルで評価）	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

*1 オブジェクト：対象物。3Dソフトではオブジェクトごとに作成していく。 *2 ワイヤーフレーム：3Dソフトでオブジェクトの表面処理をせずに線だけで表現した状態。 *3 レンダリング：3Dソフトで、オブジェクトの表面を計算して描画すること。 *4 テクスチャー：オブジェクトの表面に貼り付ける画像。 *5 DXF：Data eXchange Format。元々はAuto CADのファイル形式だが、現在は3Dソフトの標準ファイル形式となっている。 *6 VRML2：Virtual Reality Modeling Lunguage。WWWに最適化させた3次元画像記述言語。2.0ではJAVA、sound、animationをサポート。 *7 メタストリーム：MetaCreation社とIntel社が共同開発した3Dファイル形式。Webブラウザー上で、マウス操作で3D画像を回転・拡大できる。

エクステンシス・コレクト・プロ

Extensis Collect Pro 2.1J

CD-ROM DEMO

プリプレスに便利な出力ファイル収集ユーティリティソフト

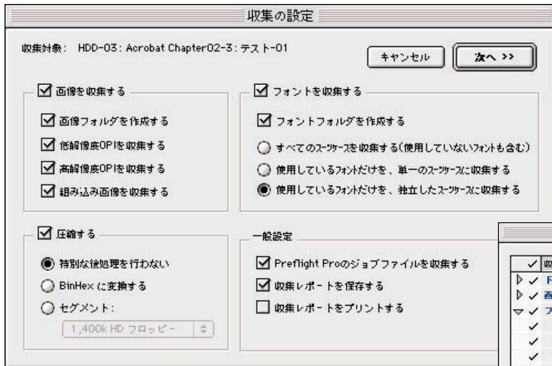
SOFTWARE●DTP

Get Information

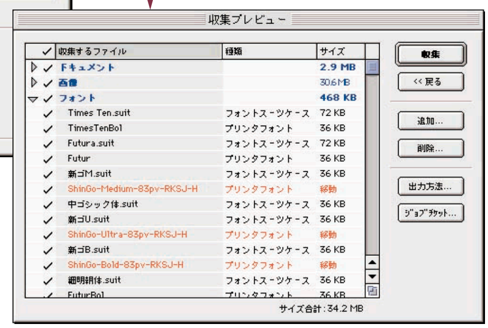
開発元●Extensis社
問合せ●ウイニングラン・ソフトウェア（株）（03-3372-8441）
URL●http://www.winningrun.co.jp/
価格●14,800円
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.5.5以降、Mac OS 8.5対応、QuarkXPress 3.3J以降、Adobe PageMaker 6.5J、Adobe Illustrator6.0J以降、Adobe Photoshop3.0J以降、Adobe Acrobat Exchange/Adoge Acrobat Reader 3.0J以降、Multi-AD Creator1.0、FreeHand5.5J以降（EPSのみ）
メモリー●3.3MB以上

Check Point

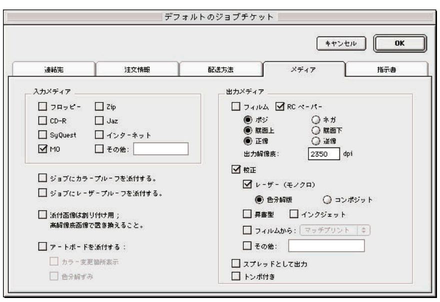
DTPで作成したデータの最終出力時に必要な画像、フォントなどを簡単操作で確実に収集し、収集結果を搬送メディアに合わせ、自動で圧縮もしてくれる。



収集するデータの種類を設定する「収集の設定」ダイアログ。画像、フォントの種類や、収集結果の圧縮などを設定することができる



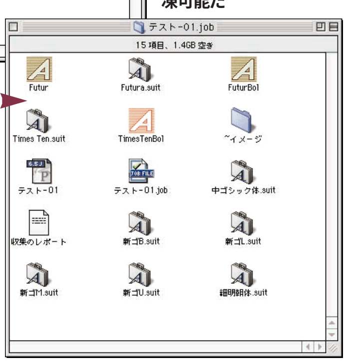
ドキュメントに使用してある画像データ、フォントはすべてリスト表示される。また、収集項目を追加したり削除することが可能



ジョブチケットには詳しい「連絡先」、「注文情報」、「配送方法」、「メディア」、「指示書」などを登録することができる。「収集レポートを保存」することでレポートとして作成され、収集結果とともに保存される



収集結果は自己解凍形式で圧縮してくれるので、既存の解凍アプリケーションを使用しなくても解凍可能だ



Collect Pro 2.1Jは、DTP*1の組み版データの出力時に必要なファイルを収集してくれるユーティリティ。収集するファイルの検証などはできないが、必要なファイルは確実に収集してくれる。

DTPで作成したデータのさまざまな出力トラブルを事前にチェックするPreflight Pro 2.1Jから、出力に必要なファイルの収集機能を特化したアプリケーションが、Collect Pro 2.1Jだ。収集を実行できるドキュメントの形式は、QuarkXPress、PageMaker、Acrobat、Illustrator、Photoshop、FreeHand（EPSファイルのみ）、Multi-ADCreatorなど、ここ最近のDTPで使用されている主要アプリケーションにはほぼ対応している。操作は簡単で、組み版データをCollect Proにドラッグ&ドロップするだけで出力に必要なファイルの収集を実行することができる。また、QuarkXPress、PageMaker、Acrobatでは、Collect Proインストール時に、プラグイン、あるいはXTension*2フォルダーに自動的にCollectプラグインが追加され、アプリケーション側のメニューから直接Collect Proを呼びだすこともできる。

画像ファイルやフォントは、組み版データでの埋め込み、リンクの設定に関係なく、収集することができる。画像ファイルについては、高解像度もしくは低解像度のOPI形式*3にも対応している。フォントは、使用フォントのスーツケースすべてを保存、使用フォントのみを単一のスーツケースに保存、使用フォントファミリーごとに独立したスーツケースに保存の3種類から設定を選択できるようになっている。また、Preflight Proにも採用されていたフォント検索パス機能も搭載されている。これは、システムやフォントユーティリティ上でアクティブになっていないフォントでも、いったん、フォントの保存場所を指定しておけば、ドキュメントに使用されているフォントを自動的に収集してくれるという便利な機能だ。

また、Collect Proには圧縮の機能もあり、収集した画像ファイルやフォントをまとめて自己解凍形式のファイルに圧縮することもできる。圧縮時には、フロッピーディスク、ZIP、JAZ、MOなど保存搬送するそれぞれのメディアに合わせて分割圧縮も自動で行なってくれ、非常に便利。その他、ドキュメントに使用されているすべての画像ファイルとフォントを収集プレビューにリスト表示させることができ、収集したファイルの種類やサイズ、移動したファイルなどの確認もできる。そして、この時点で、新たな画像ファイルやフォントの追加や削除を行なうことも可能だ。

出力のトラブルを未然に防ぐためにも確実な画像ファイルとフォントの収集は非常に重要な作業。DTPオペレーターやグラフィックデザイナーにはお薦めのソフトウェアだ。　●貞岡　修

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★☆☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	――
総合評価	★★★★☆

*1 DTP：デスクトップパブリッシング（Desk Top Publishing）の略。その名のとおり、文字の入力からイラストの作成、組版やレイアウト、出力までの作業をパソコンで処理することを可能にするシステム。PageMakerを発売したAldusが作った造語。　*2 XTension：QuarkXPressの機能を拡張するプラグインファイルのこと。　*3 OPI形式：高解像度の画像を含むデータ量の大きいドキュメントを使用する場合に使用される画像形式。

ポスティノ・パルマ

Postino Palma

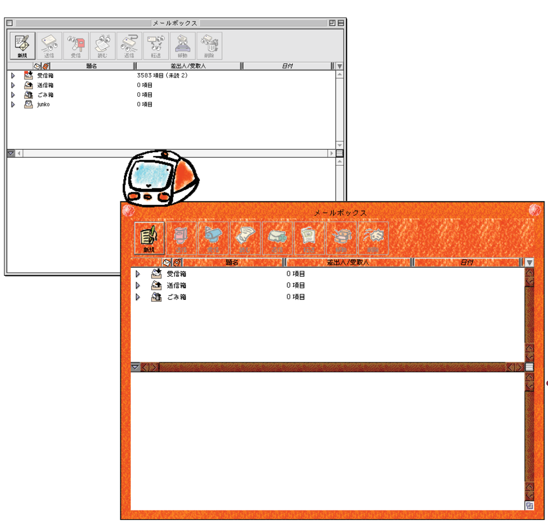
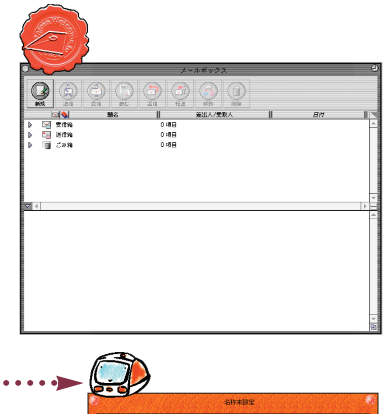
ユーザーフレンドリーな操作体系と、他のメーラーにはない独自の機能を搭載したPostinoファミリーの最新版

Get Information

開発元・問合せ●(株)システム・クリニック(078-846-2886)
URL●http://www.syscli.co.jp/
価格●2,000円(予価)
バージョン●1.0
対応機種●68030以上またはPowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk 7.5.1以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●2.5MB以上

Check Point

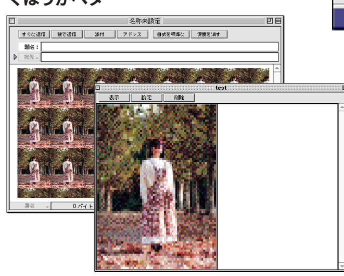
メールの背景に画像を貼る便箋機能や、携帯電話の着信音の楽譜を再生する機能など、従来のメーラーにはなかった機能を搭載している。3種類の異なったウィンドウデザインにも注目。

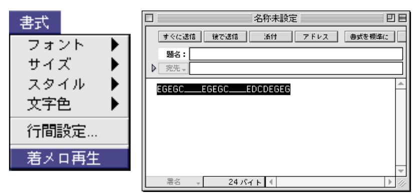



3種類揃ったウィンドウデザイン。オリジナルと比較して、Neo Classical、タンジェリン風のどちらも、かなり個性的だ。ウィンドウシェードしたときのデザインも特徴的

使える機能と遊べる機能。その両方のいいとこ取りしたものが「Postino Palma」だ。直観的な操作体系はもちろん、3種類揃ったウィンドウデザインから好みのものが選べるのも魅力的だ。

画像データを背景に利用することも可能。データは256色になってしまうので、あらかじめ減色しておくほうがベター





着メロ再生機能では、送られてきたデータをスピーカーで鳴らすことができる。作成中に文字列を選択し、メニューから「着メロ再生」を選べば、再生することも可能

振り分け条件設定によって、到着したメールを各メールボックスへ分類整理することが可能。設定方法も簡単だ



インターネットの発展とともに、爆発的な利用者をもつEメール*1用のソフト(メーラー)は、数多くのソフトが出回っている。それだけに、独自の路線を打ち出さないことには、ユーザーの獲得が難しいのも事実だ。このPostinoも従来は2番手以下に甘んじてしまうようなメーラーだった。だが、今回のPostino Palmaでは、明らかに独自の方向を打ちだしている。

Postino Palmaの特徴は、まず3種類のウィンドウデザインが用意されてる点だ。従来のデザインを受け継ぐオリジナルタイプはもちろんだが、タンジェリン色のiMacをモチーフにしたものと、封蝋つきの手紙をイメージしたNeo Classicalというものがある。中でも、タンジェリンiMac風のものは、iMacのイメージをしっかり踏襲しているので、iMacのディスプレイに映えるのではないだろうか。

また、PICT形式の画像データを用意し、背景データとして登録しておけば、メールを読み書きするメールウィンドウに背景を付けることもできる。ただし、その画像の上に文字が表示されるので、背景に利用する画像は薄い系統の色を使ったほうがよいだろう。

ビジュアルだけでなく、機能という面でもいくつか面白いものがある。そのひとつが、携帯電話の着メロ*2再生機能だ。最近の携帯電話は、オリジナル着信メロディ作成機能がついているものがほとんどである。Postino PalmaではXIT機種形式かP207形式*3で記述することで、特別な再生ツールを必要とせず、届いたメールの着メロを再生する機能を持っている。メール中に“chaku mero:”という文字列を記述し、以降に着メロ文字で楽譜データをつけておけば、相手もPostino Palmaを使っていれば、自動的に着メロを再生する。着メロの利用用途はともかく、興味深い機能ではないだろうか。

もちろん、メーラーの基本的な機能はきちんと押さえられている。なかでも、メーラーには欠かせない、到着したメールを各メールボックスに振り分けて分類整理するフィルター機能*4は、ユーザーが条件を選んでいくだけで簡単に設定することができる。もちろん、複数の条件によって分類することも可能だ。また、会社と家など、1人で複数のアカウントを持っている場合でも、まとめてメールを受信できる。

このようにPostino Palmaは独自の方向性を打ち出して個性的なメーラーになっている。さまざまなメーラーが乱立する中、はっきりとした特徴を打ちだしていくことこそが、シェアを獲得できるかどうかの分かれ目となるのだろう。そういう意味でPostino Palmaは生き残るメーラーとなるのではないだろうか。 ●結城月葉

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★★
マニュアル	―――
総合評価	★★★★☆

*1 Eメール:インターネットでの電子メールのこと。単にメール、電子メール、E-mailと言うこともある。 *2 着メロ:着信メロディの略。最近の携帯電話、PHSに搭載されている機能で、着信音を自由に編集して、好きなフレーズを着信音にしたもの。音符の入力方法にはさまざまな方式がある。 *3 XIT形式とP207形式:XITはケンウッドのDDIポケット用PHS電話機。P207はパナソニックのNTTドコモ用デジタル携帯電話。 *4 フィルター機能:受信したメールを題名、発信者、受信者のヘッダーなどにより、自動的に分類する機能。

ビブラ9000、ビブラ6000、ステラ9000、ガンマ9000

Vibra 9000、Vibra 6000、Stella 9000、Gamma 9000

簡単な操作でプロスペックの音質を実現したアナログシンセ、サンプラー&リズムシンセ

Get Information

開発元●Koblo
発売元・問合せ●(株)モリダイラ楽器（03-3862-5041）
URL●http://www.moridaira.com/
価格●Vibra 9000：25,000円、Vibra 6000：15,000円、Stella 9000：25,000円、Gamma 9000：25,000円
バージョン●2.0
対応機種●120MHz以上（ただしVibra 6000は100MHz以上）のPowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 7.6.1以降、Mac OS 8.6対応。OMS
メモリー●16MB以上

Check Point

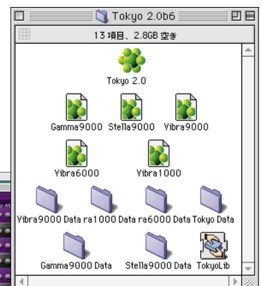
ハードでは高価なアナログシンセやMIDI音源のサウンドが、低価格かつ手軽に楽しめる。プリセット音色も豊富に用意されており、音楽制作に活用できる。



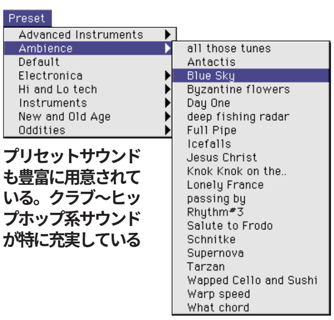
Vibra9000は、パッチシンセ並の機能と自由度を持つモノラルのアナログシンセ



Stella9000は、強力なシンセサイズが可能なソフトサンプラー。オリジナルサンプルの追加も可能だ



Vibra、Stella、GammaはTokyoというエンジン上で動作するドキュメントで、複数の同時使用も可能だ



プリセットサウンドも豊富に用意されている。クラブ〜ヒップホップ系サウンドが特に充実している



Gamma9000は、リズムシンセ。ステップシーケンサやディストーションを内蔵し、サンプルの追加も可能

デンマークKoblo製の、モノラルのソフトシンセ「Vibra9000」、「Vibra6000」、ソフトサンプラー「Stella9000」、リズムマシン「Gamma9000」が同時に登場した。

Vibra9000、Stella9000、Gamma9000は、サウンドも機能も異なる3種類のソフトシンセサイザー（以降シンセ）だ。簡単でユニークな操作性と音質が、以前からプロやマニアの間で高く評価されていたが、今回のバージョンアップにより、さらに個性的なシンセに進化した。

Vibra9000は、アナログシンセの機能とサウンドをモデリングによって再現したしたモノラルのソフトシンセだ。モノラルなので和音はプレイできないが、往年の名器ミニムーグのように、リード、ベース、SE用としてなら違和感なく使えるはずだ。機能はかなり高度だが、操作の基本はマウスでツマミをグリグリ動かすだけなので、ビギナーでも音を出して遊んでいるうちに、おおよその機能は使えるようになるはずだ。上級者にとっては、スムーズに波形が変化しFM*1も可能な2つのオシレーター*2や、パッチシンセ*3並みの自由度を持つモジュレーション*4機能が魅力だ。なお、Vibra6000は、Vibra9000の廉価版という位置づけだ。

Stella9000は、強力なシンセサイズ機能を持つサンプラーで、もちろん和音プレイもOKだ。本体にサンプリング機能はないが、Mac本体のサウンド機能や、Sound Edit 16などの波形編集ソフトを使えば、オリジナルのサンプルを追加できる。フィルター*5などの機能はVibraとほぼ同じなので、元のサンプルがわからなくなるほどの強力なシンセサイズも可能だ。VibraとStellaには、8種類のフィルター、3つのENV*6、高機能なLFO*7とモジュレーション機能、アルペジエーターなど共通な機能が多い。

Gamma9000は、大胆なシンセサイズも可能なリズムマシンだ。バスドラムやスネアなどは、Stella同様、オリジナルのサウンドに入れ替え可能で、音程や音色を個別に設定できる。トータルにかけられ、パートごとにオン／オフ可能なフィルターとディストーションが装備され、リアルタイムの音色操作も可能だ。外部シーケンサーとの同期も可能なステップシーケンサーも便利だ。

Vibra、Stella、Gammaともに、プリセットサウンドが豊富に用意されているので、DTMビギナーでも拡張音源として十分に楽しむことができるだろう。アルペジエーターなどからも想像できるように、特にクラブ系のサウンドが充実しており、リアルタイムなツマミの操作も含めて演奏をサウンドファイルに書き出すことができるので、DJ関係のユーザーにもお薦めだ。

ソフトシンセの宿命ともいえる発音タイミングの遅れがほとんどなく（Power Mac G3 DT 266にて試用）、外部音源と違和感なく併用できる点もすばらしい。MIDIドライバーはOMSに対応している。

●安保　亮

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	――
総合評価	★★★★★

*1 FM：周波数変調というモジュレーションの一種。金属音などの音作りに最適。　*2 オシレーター：音の素となる波形を生成する機能。　*3 パッチシンセ：ケーブルを接続して回路構成を変えられる自由度の高いシンセ。'70年代のアナログシンセに多く見られる。　*4 モジュレーション：変調。ある信号を別の信号で変化させること。　*5 フィルター：限定した周波数だけを通過させる機能。トーンコントロールもフィルターの仲間。　*6 ENV：エンベロープ。シンセサイザーで音量や音色に時間的変化を与える機能。　*7 LFO：Low Frequency Oscillatorの略。低周波発振器。主に音を微妙にふるわせてビブラートなどの効果を出すのに使う。

デスクトップ・オン・コール

Desktop On-Call V3.0「PCリモコン」

Java対応Webブラウザーで、さまざまなコンピューターの遠隔操作が可能になる便利なソフトウェア

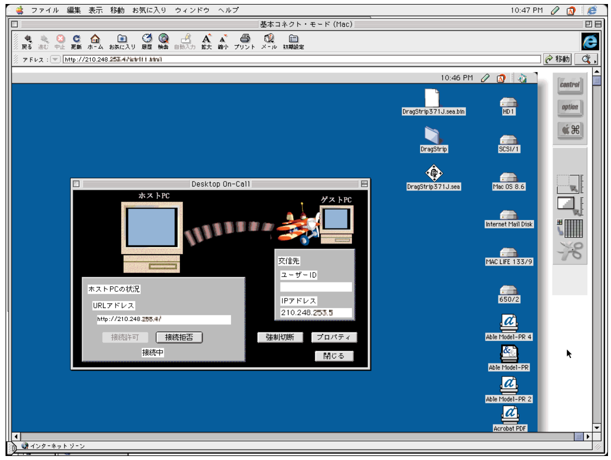
SOFTWARE●ネットワーク

Get Information

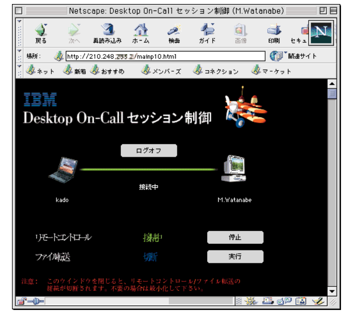
開発元●日本アイ・ビー・エム
問合せ●ダイヤルIBM（0120-041992）
URL●http://www.ibm.co.jp/
価格●11,800円
バージョン●3
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 8以降、Mac OS 8.6対応、Javaアプレット対応ブラウザーが必要
メモリー●16MB以上（32MB以上推奨）

Check Point

TCP/IPでネットワーク接続している、Mac、Windows、WindowsNT、OS/2 Warpなどが遠隔ができて、非常に便利。仕事場のWindowsを自宅のMacから操作することもできる。また、相手のコンピューターのデスクトップ上をそのまま見ることができるので、デザインなどの打ち合わせも可能だ。



ログインすると、別のウィンドウが開き、ブラウザ上にホストコンピューターのデスクトップが表示される。右側には、コントロールするためのキーなどが表示されるが、Macintosh同士で接続している場合は、特に使用せずにマウスで直接操作することができる。ただし、256色までしか表示されないので、正しい色は表示されない



WebブラウザのURLにホストコンピューターのIPアドレスを入力すると、Webブラウザ上にリモートコントロールの制御を行なう画面が表示される。この画面で、接続状況を確認したり、ログイン、ログオフを操作する

Javaアプレット対応のWebブラウザーで、遠隔操作がホストコンピューターの可能な「Desktop On-Call『PCリモコン』」（以下、PCリモコン）がバージョンアップで、Macintoshでも使えるようになった。

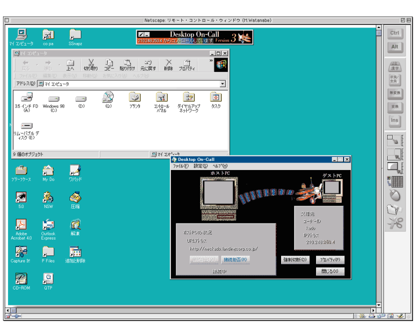
PCリモコンは、Javaアプレット*1を利用して、Webブラウザーで接続先のコンピューターを遠隔操作するソフトウェア。TCP/IP*2でネットワークに接続しているコンピューターなら、Macintosh、Windows、WindowsNT、OS/2でコンピューターを遠隔操作することが可能だ。

遠隔操作によっていろいろな可能性が考えられる。オフィスのコンピューターを自宅や出張先から操作したり、サーバールームにあるサーバーを遠隔操作する。遠隔地にあるコンピューターの操作方法を教えたり、デザインなどの打ち合わせ（正しい色は表示されないが、レイアウトを見るなどなら可能）に利用することもできる。その他にもさまざまな利用方法が考えられる。

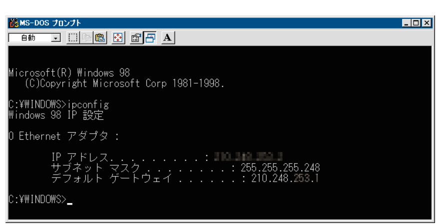
遠隔操作が可能な接続形態はさまざま。とにかくTCP/IPでネットワーク接続されていれば、原理的には接続可能だ。たとえば、ローカルエリアネットワーク内のコンピューター、インターネットに専用線接続されているコンピューター、TA、モデムによってインターネットに接続されているコンピューターなど、これらがTCP/IPでネットワーク接続されていれば遠隔操作はできる。ただし、中には例外もある。モデム、TAを使って、ダイアルアップでインターネット接続しているコンピューター同士で、異なるインターネット・サービス・プロバイダー（以下ISP）を介して接続する場合、ISP間接続を許していないISPもあるので、接続できない可能性もある。また、PCリモコンは、ファイヤーウォールをサポートしていないため、家からダイアルアップでISPに接続し、インターネット経由で、ファイヤーウォールを越えてイントラネットに接続することはできない。

使い方は非常に簡単。まず、接続先（ホスト）となるコンピューターにPCリモコンをインストールする。あとは、ホストコンピューターのPCリモコンを起動しておく。常に利用する場合は、コンピューターが起動時にPCリモコンが自動的に起動するようにしておくと便利だろう。また、IPアドレス*3が固定になっていない場合は、コンピューターを起動するたびにIPアドレスが変わるので、クライアント側にIPアドレスを通知しておかなければならない。ホストコンピューター側の設定ができたら、クライアント側のコンピューターでJavaアプレット対応ブラウザーを起動し、URLにホストコンピューターのIPアドレスを入力する。これだけでの操作で接続は完了。あとは必要に応じてパスワードやIDを入力する。

ファイルを転送する機能もあるのだが、残念なことに、Macintoshではこの機能を利用することはできない。ただし、遠隔操作でメーラーを起動し、メールにファイルを添付して送信することは可能なので、接続先のコンピューターからファイルを取り出すことがまったく不可能というわけではない。　●村上みゆき



Windowsをホストコンピューターにして、Macintoshから接続することも可能。その場合、Macintoshでサポートされていないキーが右側に表示される



Windowsをホストコンピューターにする場合は、DOSプロンプトを起動し、「ipconfig」と入力し、IPアドレスを調べ、表示されたIPアドレスをWebブラウザのURLに入力

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★☆☆
操作性	★★★☆☆
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆

*1 Javaアプレット：インターネットなどのネットワーク上で使われるプログラミング言語であるJavaで作成されたプログラムのこと。　*2 TCP/IP：Transmission Control Protokol / Internet Protokol。インターネットの標準プロトコル。インターネットを直接接続するためには、TCP/IPを利用する必要がある。　*3 IPアドレス：インターネットに接続されているコンピューターを識別するために付けられているコンピューターの住所のような役割を果たす番号。

CD-ROM DEMO

ティータイム

T-Time ver2.0

対応ファイル形式が拡張され、印刷機能も搭載されてバージョンアップ！

Get Information

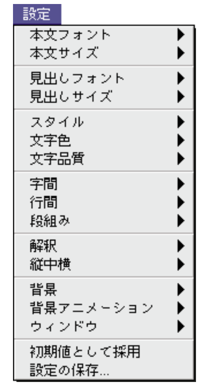
開発元・問合せ●(株)ボイジャー(03-5467-7070)
URL●http://www.voyager.co.jp/
価格●3,400円(オンライン版は、登録料が2,000円)
対応機種●68040以上のCPU搭載機(PowerPC推奨)
動作環境●Mac OS 7.6.1以降(Mac OS 8以上推奨、unicode対応には8以上必須)、要QuickTime3
メモリー●8MB以上
HD●5MB以上の空き容量

Check Point

テキスト、HTML、PDFなどのファイルもT-Time上で表示可能（PDFファイルの場合は、テキストのみの表示）になって、使い道が増えた。ファイルを表示させる場合、QuickTime3以上が必要になる。



T-Timeの文書ウインドウにTTZファイルを表示させた状態。色付きのテキストは、そこがリンクになっていることを示しており、クリックするとリンク先にジャンプすることができる。ウインドウ下部に表示されているバーをクリックすれば、ページの移動を行なうこともできる



設定メニュー。フォントの種類、文字サイズ、文字色、行間・字間、段組み、背景グラフィックなどの設定を行なうことが可能

T-Timeは、専用ファイル形式であるTTZファイルのほかにも、テキスト、HTML*1、PDF*2などのデジタル文書を縦書きで表示させるユニークなテキストビューワーだ。

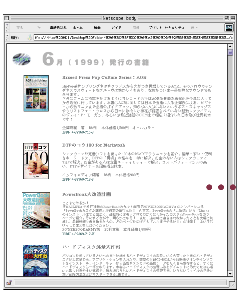
T-Timeは、簡単にいってしまえば、縦書きで文書を読むために使用するテキストビューワーだ（もちろん横書き表示も可能）。テキスト、HTMLなどのテキストデータを一瞬のうちに縦書き表示にすることができる。これは、ワープロの原稿やメールマガジンなどの、まとまった量のデジタルテキストにザッと目を通すときにも、かなり便利に使用できるだろう。さらに、今回のバージョンアップでは、印刷機能も搭載されて、縦書きの印刷が簡単にできるようになった。

T-Timeで表示した文書内のページの移動は、キーボードの←、→キー、スペースキー（shift+スペースで戻る）、またはマウスクリックで行なう。ちょうど本のページをめくるように文書を読み進めていくという具合だ。最初は、ページ番号を指定して移動できないことやスクロールバーが使えないことに戸惑ってしまうが、慣れてしまえば比較的快適に操作することができる。また、ページや文字の大きさ、フォントの種類、縦書き/横書き、段組み、文書の背景画像などは自由に変更することができるので、自分なりの表示レイアウトを行なうことが可能だ。加えて、搭載されている自動栞、付箋、検索、ページ移動を行なう際の効果、各種編集機能などを使用すれば、読書をかなり機能的に楽しむことができる。

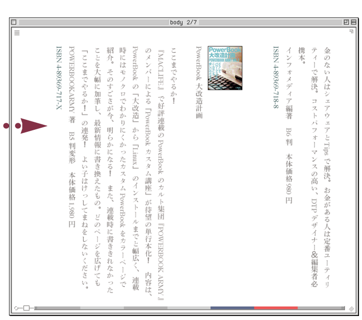
T-Timeでは、専用ファイル形式TTZファイル以外にも、プレーンテキスト、HTML、EBK*3、PDFなどのファイルを表示させることができる。HTMLファイルを開いた場合、ファイル上に設定されているページ間・文書間のリンクは、そのままリンクをたどり、表示することが可能。ソースとして保存したファイル内にそのリンクがない場合は、Webブラウザーが起動してブラウザー上にリンク先が表示されることになる。グラフィック表示に関しても、HTMLのイメージタグを解釈することにより、GIF、JPEG、PICT、TIFF、Photoshop、BMPファイルなどQuickTimeのサポートする全グラフィックデータを表示することができる。ただし、EBK、PDFに関しては、テキストのみの表示で、画像は表示できない。

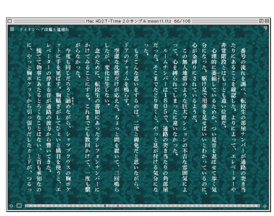
T-TimeにはTTZという専用ファイル形式があり、最近ではこのファイル形式を利用した電子出版物も多数刊行されている。TTZファイルの特徴としては、テキストを半分以下のサイズに圧縮することができ、画像ファイルやフェイス情報も含めすべてを1つのファイルにまとめられることが挙げられる。当然、GIFやJPEGなどの圧縮画像ファイルもそのまま使用することができる。WindowsとMacで同一のファイルを兼用できるのもうれしい。ただし、TTZファイルの作成には、別売りの専用ツール「T-Timeパブリッシャーズキット」(30,000円）が必要となる。

デジタルブックストア（http://www.lunate-ch.co.jp/）（有料版と無料の立ち読み版）や、無料公開のインターネット図書館「青空文庫」（http://www.aozora.gr.jp/）には、T-Timeで読める電子ブックがあるので、試してみてはいかがだろうか？　●門　泰伸



HTMLファイルを画像を含めて表示させることができる。ただし、ページレイアウトはそのまま移行されないので注意





いろいろな背景グラフィック、あるいは背景アニメーションを設定することができ、その透明度も設定することができる。自分で作成した画像を割り当てることも可能

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

*1 HTML：Webブラウザーに表示させるページを作成するために使用されるマークアップ言語。最近では、ソフトウェアのヘルプファイルなどもHTML形式で作成されているものがある。
*2 PDF：Portable Document Format。Adobe AcrobatはPDFを作るためのユーティリティ。印刷可能ならどんなアプリケーションからでもPDFを作成できる。PDFなら閲覧するAcrobatReader（Mac版、Windows版が無料で提供されている）さえあればMacやWindowsなどのプラットホームに関わらず開いて閲覧することができる。　*3 EBK：株式会社ボイジャーが開発した、電子テキスト「エキスパンドブック」のファイル形式。

テック・ツール・プロ

TechTool Pro 2.5日本語版

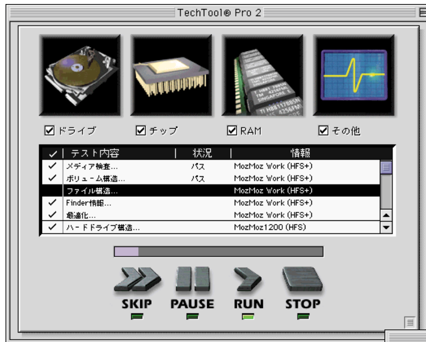
ディスク最適化とファイル保護機能を搭載し、メンテナンス機能が大幅に強化されたTechTool Proの最新版

Get Information

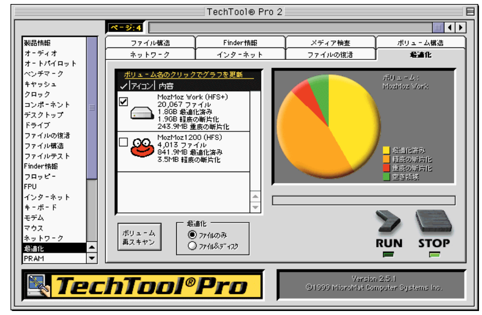
開発元●MicroMat Computer Systems
発売元・問合せ●（株）システムソフト(092-752-5264)
URL●http://www.systemsoft.co.jp/
価格●17,800 円(サイドグレード版12,800円)
バージョン●2.5.1J
対応機種●68020以上またはPowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.1以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●5MB以上

Check Point

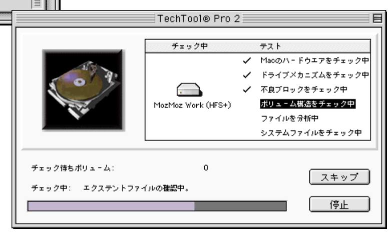
総合的な診断ツールなので、Macのトラブルに悩まされている初心者から上級者まで幅広く役に立つ。これだけ機能が増えたのに、前バージョンのユーザーは無料でアップグレードできる点もありがたい。



スタンダードインターフェイスでは右下にハンドルが追加され、縦方向に伸ばして表示領域を広げられるようになった



最適化パネルではボリュームの断片化率とファイルの配置状況が確認できる。起動ボリュームでも実行できる点が特徴だ



シンプルインターフェイスでチェックを実行しているところ。選択したドライブだけでなく、Mac自体の診断も行なわれる

どちらかといえば診断中心だった「TechTool Pro」の新バージョンは、メンテナンス機能が大幅に強化された。最適化やファイルの保護などの新機能に加えて、処理速度も大幅にアップしている。

TechTool Pro 2.5（以下TTP2.5）は、Macのトラブルを総合的に診断、解決するソフトである。診断項目はキーボードやマウス、シリアルポートなどのハードウェアから、システムファイルやボリュームのディレクトリー構造、はてはPRAM内容の完全消去（製造年月日など、通常の操作では消去されない内容も含めた消去）やデスクトップファイルの再構築まで多岐にわたる。

特にハードウェアのチェック機能がTTP2.5の特徴で、同種のソフトであるNorton UtilitiesやMacTools Proにはない機能だ。今回は、ライバル製品に少し後れをとっていたメンテナンス機能が強化され、これ一本でハードからソフトまで対応できる強力なソフトに生まれ変わった。

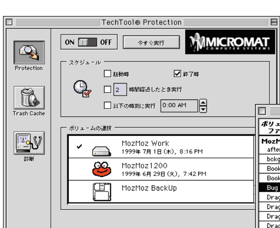
新機能は大きくわけて3つ。ひとつ目は初心者向きのシンプルインターフェイスが追加された点だ。実行されるのはエキスパートインターフェイスの中から選ばれた必要最小限のテストで、オプションは設定済みなので迷わず実行できる。

2つ目はディスクの最適化機能が搭載された点である。これも最近の大容量ボリューム*2には必須ともいえる機能だろう。特徴として、起動ボリュームでも最適化できる点で、わざわざCDなどから起動する必要がなく便利である。ただオプションはファイル単位とディスク全体の最適化*3の2種類しかなく、特定のファイルを一方に集めるなどの指定はできない。また処理速度もかなり遅い部類に入るだろう。これはMacの標準的な命令のみを使ってファイルを移動しているためで安全とのトレードオフといったところだろうか。

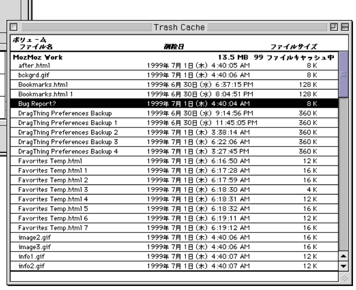
最後の、そして最大の変更点はコントロールパネルである。これまではボリューム保護用のプロテクト情報を保存する機能しかなかったが、新たにTrashCacheと定期診断機能が追加された。TrashCacheは削除したファイルを見えないフォルダに移動して復活を容易にする機能である。保護ファイルはサイズや保存日数などで制限できる。ディスク容量は消費するが他の復活方法よりも確実だ。定期診断は指定した時刻にボリュームのディレクトリー情報*4などを診断してくれる機能である。初期のトラブルを検知し最悪の事態に進行するのを防いでくれるだろう。

これらの新機能以外にも、以前は何分もかかっていたプロテクト情報の書き込みが数十秒に短縮されたことも特筆すべき点だ。

バージョン番号は0.5しか上がっていないが、機能的には3.0と呼んでもいいほどの仕上がりである。それだけに、キャッシュしたファイルの復帰がドラッグ&ドロップでしか行なえなかったり、操作中に追加のオプションがダイアログで表示されたりと、インターフェイスの混乱が目立つ。操作性も含めて、より統一感のあるデザインへと改良されることを期待したい。●毛利司津江



Protectionコントロールパネル。左のボタンで各機能のオプションを選択する



キャッシュされていて、復活可能なファイルの一覧。ファイルを選択して、ファインダー上にドラッグ&ドロップすると復活できる



シンプルインターフェイスとスタンダードインターフェイスでテストを実行すると、診断書が作成される。エキスパートインターフェイスの場合は個別のパネル内に結果が表示される

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★☆

*1 **PRAM**：パラメーターRAMのこと。日付、時刻、起動ハードディスク、マウスの速さ、世界地図など各種設定を保存し、電源を切っても消えない。このデータが壊れると、Macが正常に動作しなくなる。PRAMの内容をクリアし初期値に戻すには、Macの起動時にCommand、Option、P、Rの各キーを同時に押す。 *2 **ボリューム**：ドライブが物理的なハードウェアを指すのに対し、ボリュームはハードディスクやCD-ROMなどをデスクトップにアイコンで表示されるディスクを指す。 *3 **最適化**：書き込みや消去の繰り返しで断片化したファイルを連続した領域に配置し，ディスクの全体的な処理効率を上げること。 *4 **ディレクトリー情報**：ディスク上で、ファイル容量や作成日付、種類、場所などファイル管理情報が書き込まれた部分。

メディア・クリーナー・プロ

MediaCleaner Pro 4.0

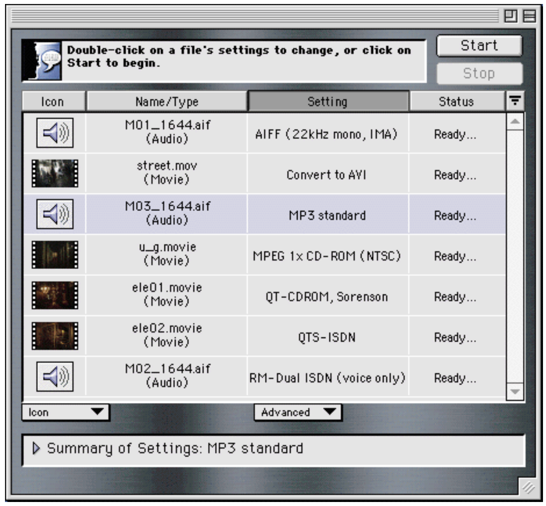
ムービー圧縮の定番ソフトがバージョンアップしてMP3など最新のフォーマットに対応

Get Information

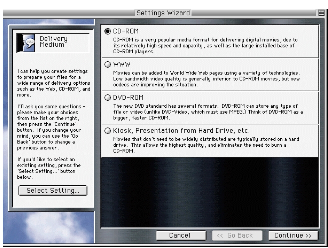
開発元●Terran Interacive, Inc.
問合せ●（株）メディアヴィジョン（03-3263-0669）
URL●http://www.mvi.co.jp/
価格●60,000円（日本語版への無償アップグレード付）
バージョン●4.0
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 8.0以降、QuickTime 3.0以上
メモリ●16MB以上（32MB以上推奨）

Check Point

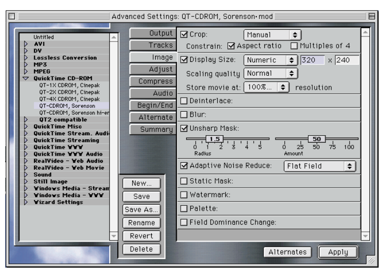
QuickTimeムービーやサウンドファイルなどの圧縮やフォーマット変換をバッチ処理できる。CD-ROMやWebコンテンツクリエイターに最適なユーティリティソフト。



バッチ処理ウインドウに圧縮の元となるファイルを読み込み、それぞれに圧縮設定を行なっていく



セッティングウィザードは、圧縮ファイルの収録メディア（CD-ROM、Webなど）、CD-ROMやモデムのスピードなどをチェックしていくだけの簡単操作



アドバンスドセッティングでは、圧縮設定の他に様々なフィルターが設定可能

今回のバージョンアップで、QuickTime 4.0、Real G2、MP3などの最新フォーマットに対応。配信するメディアに対応した設定やバッチ処理*1など、コンテンツの最終仕上げに効果を発揮する。

現在のコンテンツ制作には、映像やサウンドのファイルの圧縮は避けて通れない作業であり、いかに効率良く高品質の圧縮を行なうかが大きな課題となる。MediaCleaner Proは、配信するメディアに合わせて項目をチェックしていくだけで圧縮設定ができるセッティングウィザードと、細かい圧縮設定とフィルター設定を行なうことのできるアドバンスドセッティングの2つの設定方法があり、初心者からプロまで幅広いユーザーに柔軟に対応している。

対応ファイル形式は、ムービーは、QuickTime、AVI、RealVideo、MPEG、DV、WindowsMedia（ASF）。イメージは、PICT、JPEG、GIF、BMP、QTIF。サウンドは、AIFF、WAVE、MP3と充実している。

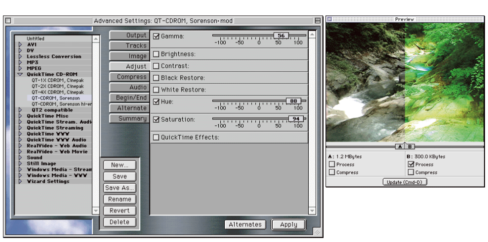
アドバンスドセッティングでは、ムービーの場合、転送レートや出力サイズなどの細かい圧縮設定ができるほか、階調やコントラスト、色調の補正、ぼかしやシャープなどのフィルターの設定も可能だ。さらに、設定前後の画像が1つのウインドウでプレビューされるので、画像を比較しながら設定を進めることができる。サウンドの場合ではボリュームやノイズ除去、リバーブなどのフィルターをかけることができるが、ムービーのように設定後の結果をプレビューすることはできない。ムービー同様、サウンドの場合でもフィルターにより圧縮後の品質が大きく変わることがあるので、フィルター後のプレビューは是非サポートしていただきたい。

バッチ処理に特別なセッティングは必要なく、ファイルを読み込むウインドウがそのままバッチ処理ウインドウとなる。読み込まれたファイルに対し、一括あるいは個々に圧縮設定を行ない、スタートボタンを押すだけでバッチ処理を開始する。ムービー、イメージ、サウンドの混在したバッチ処理が可能であり、効率的に作業を進めることができる。

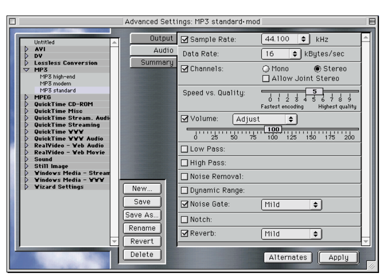
Web関係では、QuickTime 4.0やReal G2、ASF、MP3などの新技術に素早く対応しており、ストリーミング用ファイルを他の圧縮設定と同じ感覚で設定することができる。

そのほか、QuickTimeとAVI同士の劣化のないフォーマット変換や、ヘルパーアプリケーションを指定することで、RealPlayerなどの再生先となるアプリケーションでのプレビューがワンタッチで行なえるようになった。

MediaCleaner Proは、ホビーユーザーからプロユーザーまで幅広く対応した設定内容、最新の圧縮技術への素早い対応など、単に圧縮のバッチ処理による作業効率アップだけでなく、でき上がりの品質面においても十分に配慮されたソフトウエアだ。　●石坂敦



ダイナミックプレビューで、圧縮やフィルター設定前後の映像を比較することができる



話題のMP3もサポート。転送速度以外にも他のサウンド圧縮と同様フィルターが設定できる

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	――
総合評価	★★★★☆

*1 バッチ処理：一定期間、または一定量の処理項目を集めてから一括で処理すること。　*2 MP3：MPEG 1 Audio Layer 3。MPEGはMotion Picture Experts Groupの略で、デジタル動画の圧縮規格の標準化を行なっている。MP3は、このうちオーディオ部分だけを活用したもので、高品質な音楽を高比率で圧縮できる。　*3 Real G2：Real Network社のストリーミング規格で、オーディオ、ビデオに加え、Webページの静止画像やMacromedia Flashなども送受信できる。HMTL言語に代わるXMLもサポート。　*4 ASF：Advanced Streaming Format。Microsoft社が開発した独自方式の映像圧縮方式で、Windows Media Playerでのストリーミング受信に必須のコーデック。

ベクター・エフェクト

VectorEffects 1.1

Mac OS 8.6、Adobe Illustrator 8.0に完全対応したKai'sプラグインソフト

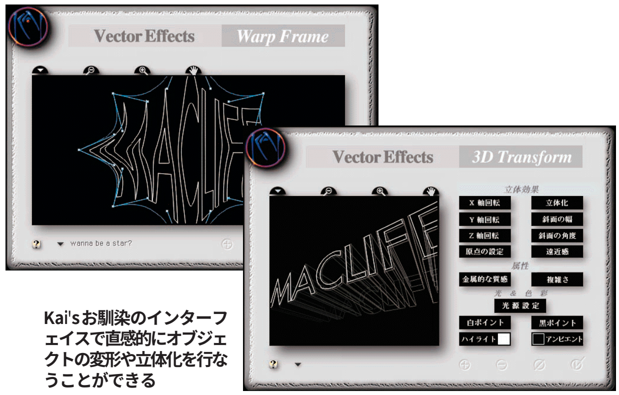
Get Information

開発元・問合せ●(株)メディアヴィジョン(03-3363-0566)
URL●http://www.mvi.co.jp/
価格●32,800円
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 7.6以降、Mac OS 8.6対応。Adobe Illustrator 5.5J以降が必要
メモリー●Illustratorの必要メモリー+1MB以上

Check Point

Adobe Illustrator用のプラグイン。13種類の効果フィルタで、Illustratorでは作成困難な特殊効果が簡単に作成できる。

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	――
総合評価	★★★★☆



Kai'sお馴染のインターフェイスで直感的にオブジェクトの変形や立体化を行なうことができる

VectorEffectsを使用することで、Illustrator単体では表現困難な特殊効果を簡単に生成できる。用意されている効果は、オブジェクトに回転や押し出しなど3D空間内で変形を加える3D Transform、ベジェ曲線*1を精密に編集するPoint Editor、変形レンズを作成してオブジェクトにねじれや膨らみを持たせるVector Distort、リアルタイムでカラーを調整するColorTweak、アートワークのサイズと配置を簡単に変更するResize&Reposition、オブジェクトをクレヨンで描いたような手描きタッチに変更するSketch、ベジェ曲線のフレームを使ってオブジェクト全体を変形するWarp Frame、エンボス効果*2を簡単に生成するEmboss、アートワークを構成するパスのサイズを素早く変更するInset、オブジェクトに多彩なシャドウ効果を生成するShadowland、レンズフレアー効果*3を生成するFlare、ネオン管効果を与えるNeon、オブジェクトが何かにぶつかって砕け散るような効果を与えるShatterboxの全部で13種類だ。

それぞれのプラグインには、すでに10数種類以上のプリセットが登録されている。それを使用するだけでも、さまざまな効果を楽しむことができるが、当然、ユーザーがプリセットを登録することも可能だ。また、プラグインを使用中でも詳しいヘルプを呼びだせるのも嬉しい。使いやすく、操作性のよいプラグイン集だ。 ●貞岡 修

パスカル・ライト

Pascal Write Ver.3.0

低価格ながら厳選された高機能を誇る日本語ワープロソフト

Get Information

開発元●Mariner Software
発売元・問合せ●(有)パスカル(047-361-5520)
URL●http://www.pascal.co.jp/
価格●7,800円
対応機種●68030以上またはPowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.1以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●68系2MB以上、PPC3MB以上

Check Point

軽くて、驚くほど高機能、しかも低価格。用途は幅広くビジネスからホームユーザーまでお薦めできる、気がるに使えるワードプロセッサーだ。

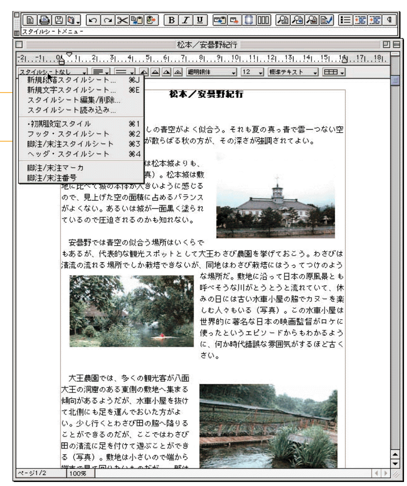
コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆

とにかく多機能なPascal Writeだが、最大の特徴としては、多言語環境をサポートしていることだろう。Pascal Writeでは、各国のLangage Kitをインストールするだけで多言語対応になるAppleのWorldScript*4技術に対応しているため、同一書類内で日本語、英語、中国語、アラビア語といった違う言語を扱うことができる。また、英語の同義語辞書を始め、付属しているフランス語、イタリア語、スペイン語などの7カ国のスペルチェック辞書を使用することも可能だ。

また、肝心のワープロとしての機能にも目を見張るものがある。書類中や書類間のドラッグ＆ドロップ、検索/置換、縦書き、作表機能はもちろんのこと、印刷するレイアウトのまま編集できるWYSIWYG表示と、文章のみを編集できるエディタ表示の切り換えや、書類に貼り付けた画像上に文字を入力する透かし機能など、厳選された便利な機能を多数搭載している。

かといって動作自体が重いわけではない。ページレイアウトの読み込み/再計算を最小限に抑えた高速バックグラウンドページネーションやスクロールボックスと書類が同時にスクロールするスマートスクロール、だんだんスクロール速度が加速する加速スクロールの搭載などで、長文を開いたり、編集する際にもそれほどストレスを感じることなく操作できる。

唯一気になる点としては、紙媒体のマニュアルが付属していないことだけだ。 ●貞岡 修



段落に適用する段落スタイルシートや文字列2適用する文字スタイルシートも搭載。スタイルシートを使用すると、段落ごと、文字列ごとに書式や、フォントなどをいちいち設定しなくてもOK

*1 ベジェ曲線：パスとも呼ばれる。アンカーポイント同士をハンドルで操作し曲線を調整する。 *2 エンボス効果：浮彫り模様や型押し細工のような効果。 *3 レンズフレアー効果：窓ガラスやカメラのレンズなどを透過した時に起こる光の輝きをシミュレートした効果。 *4 WorldScript：漢字Talk 7から採用された、多言語環境を可能にするスクリプトシステムの名称。

アニメコム

アニメーションとサウンドでいろんな気持ちを表現するグリーティングソフトウェア

Get Information

開発元●TDK（株）
問合せ●TDK（株）CAI営業部（03-5201-7156）
URL●http://www.tdk.co.jp/
価格●3,900円
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●Mac OS 7.6以降、Mac OS 8.6対応
メモリー●8MB以上

Check Point

用意されたアニメーション、背景やメッセージを組み合わせて、サウンド付きのアニメーションを作成するアプリケーション。作成したアニメーションのファイルサイズはコンパクトで、Eメールに添付するのも問題ない。

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★☆☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★☆☆





背景を選択し、どんな気持ちを伝えるかを選択する。そして、用意されているアニメーションを選び、メッセージを選択する。アニメーション作成ボタンをクリックすると、クリックするだけで、自動再生するアニメーションが作成される

アニメコムは、無味乾燥なテキストだけのEメール*1にアニメーションを添付*2することによって、より気持ちを伝えることを可能にする、Eメール用グリーティングソフトウェア*3だ。

Eメールに添付するアニメーションは、アプリケーションに用意されている、アニメーション、背景、メッセージを組み合わせて作成する。サウンドは、アニメーションやメッセージに合わせて、自動的に挿入される。プリセットのアニメーションしか使うことはできないが、組み合わせは250種類以上にもなり、いろいろなアニメーションを作成することが可能だ。

作成したアニメーションは、アプリケーションがなくても動作する。また、アニメーションを作成する場合、Eメールの相手先のコンピューターに合わせて、Windows、Macintosh用のアニメーションを作成することができる。

作成したアニメーションのファイルサイズは約150KBとコンパクトで、メールに添付しても気にならない大きさだ。もし、これでも大きい場合は、キャラクターシールとして静止画を作成することもできる。

利用価値が高い有益なアプリケーションではないし、仕事に利用できるかどうかは疑問だが、ちょっとした遊びやメール相手を驚かすには、面白いアプリケーションだ。　●村上みゆき

音ぷっと♪（オンプット）

最新ヒットソングの着メロもOK。データの手動入力もしやすい携帯着メロ入力ソフト

Get Information

開発元●（有）アンフィニシステム
発売元・問合せ●（株）メディアカイト（03-5449-3181）
URL●http://www.media-kite.co.jp/
価格●3,000円（ケーブルなし）、4,800円（ケーブル付属）
対応機種●PowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk7.5以降
メモリー●12MB以上

Check Point

携帯電話への着メロの手動入力がしやすい親切な設計。機種によってはケーブルによる自動入力も可能。最新ヒットを収録した専用着メロ集も別売りで用意されている。

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	―――
総合評価	★★★★☆



付属している約100曲の中から選択するか、オリジナルのメロディを作成する。メロディは携帯着信音で確認できる



携帯電話に着メロを手動入力するときの画面。データ（ボタンの数字）が自動的にスクロールされるので、それを見ながら携帯のボタンを押していけばよい

「音ぷっと♪」は、3,000円というリーズナブルな価格で、着メロを簡単に携帯電話へ入力できるソフトだ。

起動すると、コンパクトな設定画面が表示される。リストから付属の有名曲の着メロを選択してもよいし、オリジナルのメロディを作成することもできる。メロディの作曲は、ピアノ鍵盤と音符のボタンを選択しながら簡単にできる。ただし、ピアノロール画面がないので、音符が読めない人にはオリジナルの作曲や既存の曲の入力はつらいかもしれない。携帯電話への入力は自動入力と手動入力がある。自動入力に対応している機種であれば、ケーブルを接続して自動的に着メロを転送できる。手動入力の場合は、携帯電話の数字ボタンを押して入力していくが、数字の入力データは自動スクロール表示されるので、携帯電話のボタン操作だけに集中できて入力作業が楽に行なえる。データのスクロールは手動で一つ一つ進めることも可能。携帯電話の機種名を選択すれば、携帯電話での入力画面を表示させる手順もナビゲートしてくれる親切設計。使用する機種の設定は、インストール時に目的の機種だけを読み込ませることができる。

最新ヒット曲の着メロを入力したい人は、音ぷっと専用着メロ曲集がシリーズで発売されているので、そちらを利用するとよいだろう。価格は各2,000円となっている。　●渡辺みなみ

*1 Eメール：エレクトロニック・メール（Electronic Mail）の略。Email、電子メール、メールとも呼ばれる。コンピューター・ネットワークを介して、端末のコンピューター同士で、データやメッセージをやり取りする。　*2 添付：Eメールにテキストデータ以外のファイルを一緒に添付して送付すること。　*3 グリーティングソフトウェア：Greeting Software。グリーティングカードは、祝い事、見舞い、季節の挨拶などに送るカードのこと。つまり、ここでいうグリーティングソフトウェアとは、挨拶に利用するソフトウェアという意味の造語。

SOFTWARE●ユーティリティ

ドラッグストリップ

DragStrip 3.7.1J

アプリやファイルへ簡単アクセス。幅広いカスタマイズが可能な、多機能ランチャー＆アプリケーション切り替えツール

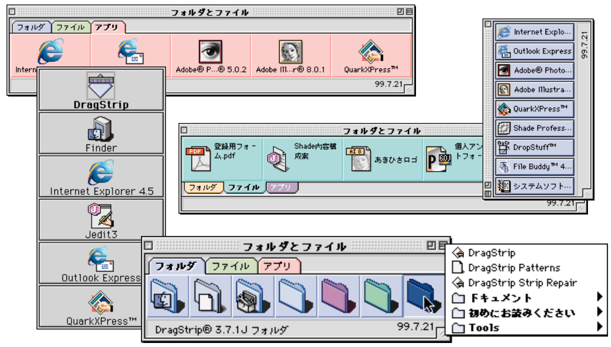
Get Information

開発元●Aladdin Systems
問合せ●(株) アクト・ツー(03-3328-8431)
URL●http://www.act2.co.jp/
価格●3,000円
バージョン●3.7.1J
対応機種●68020以降またPowerPC搭載機
動作環境●漢字Talk 7.1.2以降（漢字Talk 7.5以降推奨）MacOS8.6対応
メモリ●950KB以上

Check Point

ランチャー＆アプリケーション切り替えのウインドウは、タブによるボタンの分類、横向き/縦向き、ボタンのデザインなど、さまざまなカスタマイズができる。

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	――
総合評価	★★★★☆



プロセスストリップとランチ用ストリップは、アイコンの大きさ、アイテム名の有無、縦横、色、ボタンのデザインなど、さまざまなカスタマイズが可能だ

DragStripは、ランチャー*1とアプリケーション切り替えの機能を持つソフトウェア。今回のバージョンから日本語版が発売された。この種のユーティリティは以前から人気があるが、最近はMac OS標準の機能でも用が足りるようにも思えるだろう。しかし、細かい使い勝手やカスタマイズではやはり専用ツールに一日の長がある。

DragStripは、起動中のアプリケーションが表示される「プロセスストリップ」と、アプリケーションやファイルを登録しておき、クリックするだけで起動できる「ランチ用ストリップ」で構成される。ランチ用ストリップには、アプリケーションをドラッグ&ドロップするだけで登録完了。登録したフォルダーの中身をストリップ上でポップアップ表示させることも可能だ。ホットスポット*2やショートカットキーで前面に表示させることも、常に前面に表示させることも可能。ストリップの表示方法は、横向き/縦向き、ボタンのデザインや色など、さまざまなカスタマイズが可能。使い勝手をよくするオプションも紹介しきれないほど数多く用意されている。アプリケーションなので、コンフリクト*3の心配もなく安心して使える。同種の他の製品と比べて、機能的にも全く遜色ない。また、プラグインモジュールを追加することで、コントロールバーのような機能も追加できる。 ●渡辺みなみ

SOFTWARE●ユーティリティ

ケータイヘンシュウオウ

ケータイ編集王2000

対応携帯機種も大幅に増え、携帯電話メモリー編集に加え、着メロ、ウェイクアップ画面の編集も可能

Get Information

開発元・問合せ● (株) アスク(03-3267-6865)
URL●http://www.ask-digital.co.jp/
価格●5,880円
対応機種●PowerPC搭載機。98年度PowerBook G3、iMacなどのUSB接続には未対応
動作環境●Mac OS 8.5以降、MacOS 8.6対応
メモリー●16MB以上

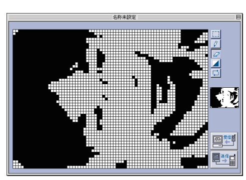
Check Point

携帯電話のメモリー編集が簡単にできる。特に漢字が使える機種の場合は、非常に便利。携帯の機種によっては、ウェイクアップ画面や着メロの作成や転送もできるようになって、さらに便利になった。

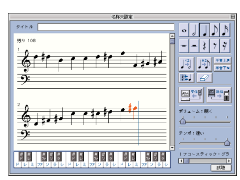
コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★★☆
総合評価	★★★★☆



携帯電話のメモリー編集機能自体は、前バージョンとほぼ同じ。シークレット指定が、ダイアログボックスでできるようになったところが変わっただけ



ウェイクアップ画面の編集も簡単



着メロの作成も可能になった

ケータイ編集王がバージョンアップされた。バージョンアップの主な変更点は、対応機種が大幅に増えたということと、自動機種解析機能が強化され、細心携帯機種にも自動的に解析・対応していくということだ。携帯メモリーの編集機能自体は、前バージョンとほとんど変わっておらず、変更したメモリーだけを送信する、一件送信、指定送信といった便利な機能も健在だ。

なお、iMacなどのUSB接続には対応していないとされているが、USBシリアル変換アダプターを使ってテストしてみたところ、新型Power Mac G3では問題なく動作した。ただし、通信ポート設定ダイアログボックスには、プリンターとモデムの2つのポートしか表示されないため、完全に対応しているというわけではないようだ。

また、今回のバージョンアップでは、ウェイクアップ画面*4の編集ソフトウェアと着メロ作成のソフトウェアが添付された。ウェイクアップ画面の編集ソフトウェアでは、PICT画像を取り込んで、モノクロ2値の画像に変換してくれるので、デジカメで撮影した写真などを取り込んだりすることもできる。着メロ作成ソフトウェアは、「着メロ編集王」に対応しているため、合わせて使えば、着メロ編集王のデータベースから、入手した曲を簡単に携帯電話に転送できる。残念ながら、この2つの機能を使える機種はごく一部の機種に限られているが、対応機種を使っていれば、楽しい機能であることは間違いない。 ●村上みゆき

*1 ランチャー：アプリケーションやファイルを登録しておき、それらをすぐに起動できるソフトウェア。Mac OSにも標準で「ランチャー」コントロールパネルが装備されている　*2 ホットスポット：主にアプリケーションを前面に表示させるために使われる、画面の四隅にマウスポインターを置くと動作が起こる仕組み。　*3 コンフリクト：機能拡張やコントロールパネル同士の相性が悪いことが原因で、システムの不調が起こること。*4 ウェイクアップ画面：携帯電話の電源を入れると、液晶画面に表示される画像。最近の携帯電話は液晶が大きくなっているため、表示させる情報が何もないときは、ウェイクアップ画面が表示される。

Macpower Peripherals

Mozart's Music Jukebox

パソコンなしでMP3 CD-ROMを再生するための専用ドライブ

Get Information

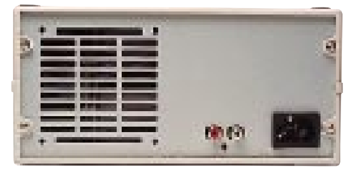
開発元●台湾Macpower Peripherals Ltd.
問合せ●チャンプ（03-3829-8011）
URL●http://www.champ.co.jp/
価格●24,800円
対応ディスク●CD-DA／CD-R／CD-ROM／CD-RW
対応CD-ROMフォーマット●ISO9660／Joilet／Romeo
外寸／重量●29.2×21.0×12.0cm／5.0kg
電源●115/230V交流、50-60Hz自動切替
消費電力●16W（最大）

Check Point

長時間MP3音楽を聞きたい人、もしくは自作のMP3ステレオコンポを構築したい人。MP3ファイルの特性を活かして、1枚のCDだけで10時間近い音楽／音声を連続演奏できるので、店内放送や館内BGMの専用プレイヤーとしても使える。



Mozart's Music Boxの本体外観。一般で販売されているPC用CD-ROMドライブの上にMP3演奏ユニットを接続している。昔懐かしいアマチュア無線の工作キットを思わせる操作パネルは意外とマニア受けするかもしれない



本体背面。用意されているのはスピーカーやアンプと接続するためのステレオ出力端子のみ



本体側面。このドライブラック自体はネジを数本はずせばすぐに分解でき、搭載CD-ROMドライブもすぐに取り出せる

MP3[*1]で音楽を聞くことがこれだけの大ブームとなると、単にMac上や専用ポータブルプレイヤー[*2]上で聞くだけでは収まらなくなる。台湾のMacpower Peripherals Ltd.が発売した「Mozart's Music Box」は、長時間MP3音楽を聞いていたい人のための卓上型プレイヤーである。

一時はパソコン・マニアたちの間でのみ大流行したMP3だが、ここにきて大手の家電メーカー各社が参入に興味を見せるなど、音楽CDやMini Discを置き換えるような次世代の音楽鑑賞の標準メディアとなる可能性が大きい。国内でもウォークマン型の専用ポータブルプレイヤーもすでに多数発売されており、家電製品への転換は今後ますます急加速しそうだ。

今回紹介するMozart's Music Boxは、MP3ファイルのみを多数収録した「MP-ROM」ディスクを演奏するための卓上型プレイヤーである。MP-ROMはまだあまり聞き慣れない用語だが、別に新しいディスク規格のことではない。要は多数のMP3ファイルを直接パソコン用CD-ROM上に記録したものである。米国のMP3マニアたちがお互いが保有するMP3ファイル群を効率よく交換するために使われていた手段なのだが、それを直接演奏しようという製品がこのMozart's Music Boxなのだ。



Mozart's Music Box製品パッケージの付属品一式。小型スピーカー（左右）と専用のリモコンが提供される。販売元のMacpower Peripherals社では近日カーステレオ版も発売するという

Mozart's Music Boxのハードウェア構造はきわめて単純で、1）PC用のATAPI[*3]型CD-ROMドライブ、2）同ドライブからMP3ファイルを読み込み／演奏するための制御部、を1つのドライブラックにまとめているだけのものだ。製品パッケージには標準で32倍速のCD-ROMドライブが設置され、音声出力用の小型スピーカーが2台（左右）と専用リモコンも付属する。つまり、MP-ROMさえ自分で用意すれば、このMozart's Music Boxを電源に差し込んでスピーカーを接続するだけですぐに演奏可能となる。

搭載されている外部出力インターフェイスもきわめてシンプルだ。ヘッドフォン用のステレオ・ミニピンジャックと、大型スピーカーやアンプに出力するためのRCAステレオジャック×2（左右）があるのみ。あくまでも演奏専用プレイヤーなので、パソコン側と接続するためのインターフェイス類はまったく用意されていない。もちろん、本製品はあくまでも‘プレイヤー’なので、本製品自体にはMP3ファイルを作成したり、MP-ROMディスクを焼く機能はない。

制御部の操作パネルも、ステレオデッキそのままである。MP-ROMの再生／早送り／前送りに加え、最大63曲までの再生順登録メモリー機能やランダム演奏機能などもある。実際の操作には付属リモコンを使ったほうが現実的だ。

さて、本製品が対応するMP-ROMのフォーマットだが、MacのHFS形式のディスクは読み取り不可。ISO-9660／Joilet／Romeo形式のディスクした読めないので、Macで自作MP-ROMをCD-Rドライブで作成する場合は同フォーマットを選択することになる。筆者が実験したときにはISO-9660形式でもMozart's Music Boxが一部演奏できないケースがあった[*4]。MP-ROMディスクの仕上がりは、実は使っているCD-Rドライブのメーカーや CD-R作成ソフトの種類によって多少クセがあるものなのだが、残念ながらMozart's Music Boxはこれらに大きく影響されるようだ。以上の点を考慮すると、あまりビギナーユーザーの使用はお薦めできない。

結論として、このMozart's Music BoxはMP3の家電化を先取りした挑戦的なハードウェアだ。しかし、一般消費者に受け入れられるには、まだまだ改善すべき課題は残されている。近日にはカーステレオ型も登場するようなので、筆者としてはぜひそちらのほうに期待したい。　●鈴木太郎

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★（1.5）
操作性	★★（1.5）
マニュアル	★★☆☆☆
総合評価	★★☆☆☆

*1 MP3：MPEG-1 Audio Layer-3の略。音楽や音声をパソコン上で効率よく圧縮／ファイル化するための業界規格で、その高音質とファイルサイズが小さいことで昨年からパソコン・マニアたちの間で音楽再生／交換の手段として大ブームになっている。　*2 MP3専用ポータブルプレイヤー：MP3ファイルを再生するためのウォークマン型携帯プレイヤー。Mac用としては「Rio PMP500」（http://www.diamondmm.co.jp/）などが人気。　*3 ATAPI：IDEインターフェイス型CD-ROMドライブ機器の規格の1つ。市販のIDE型CD-ROMドライブはたいていこのATAPI規格に準じていると考えればよい。*4 演奏できなかった：筆者のケースではAdaptec Toast 3.5＋旧式ソニー製CD-Rドライブで作成したMP-ROM(ISO-9660)が読み取りできなかった。

サウンド・キャンバス

SOUNDCanvas SC-8850

機能、サウンド、表現力が飛躍的にパワーアップしたDTM用GS音源の定番

Get Information

開発元・問合せ●ローランド（株）
(03-3251-5791)
URL●http://www.rolandcorp.com/japan/
価格●99,800円
対応機種●68000以上搭載機（シリアルポート／USBポートをを装備した機種）
動作環境●漢字Talk 7.1以降（USBポートを使用する場合はMac OS 8.5以上）
付属品●GS Advanced Editor、GS音楽図鑑、通信ジューク3.2、QuickTime 3.0、OMS、OMSシリアルドライバ、USBドライバー、デモソング
※Macとの接続ケーブルは別売

Check Point

DTM用音源の定番、SCシリーズのトップモデル。音色数、同時発音数といったスペックの向上もさることながら、旧機種との互換波形も含む、全体の音質向上にも注目だ。



爽やかなシャンパンゴールドのボディを採用し、黒で統一されていたSCシリーズのイメージを一新した

「SC-8850」は、SC-55以来革新的な世代交代を重ねてきたローランドのSCシリーズのトップモデル。1,640音色、128ボイスという圧倒的なスペックで、いち早くUSBへの対応もはたした。

見た目も爽やかに一新されたSC-8850のスペックをザッと紹介しよう。音色数は1,640、同時発音数128、同時使用パート数64と、DTM用音源だけでなく、あらゆるMIDI音源の中でトップクラスのスペックだ。従来の最高機種SC-88Proの1,117音色、64ボイス、32パートに比べると、音色数が約50%アップ、その他は2倍になっているわけだ。

まず、最も気になる音をチェックしてみよう。本体だけで音色をチェックする際に、ボリュームノブを押し込む方法は旧機種と同じだが、これまでのように単にA音が「ポーン」と鳴るのではなく、音色にマッチした短い（10秒以上もある）フレーズを送信してくれる。これは非常に気の利いた機能で、音色検索に重宝しそうだ。

新しく追加された約500種類の音色は、あらゆるジャンルに追加されているが、新たにステレオサンプリング*1された、ピアノとストリングスは特に注目だ。ピアノは、リバーブ*2を掛けなくても自然な余韻と広がりが感じられ、ストリングスは、空間的な厚みを含んだリアルなサウンドだ。このほか、強弱に応じてリアルに音色変化するトランペットや各種民族楽器、SEなどが新たに加えられている。また、新しいヒューマンボイス系には、強弱で「ドゥ／パ／ダ／ダァーオ」とニュアンスをコントロールできる音色を搭載。さらに、ギターの弦を指で擦る音やピックで弾く音など、楽器固有の奏法につきものの各種ノイズも搭載され、あたかも人間がプレイしているかのような生々しいサウンドを再現することができる。

パートごとの音色を加工するためのパラメーターも改善され、特にフィルターの効きは気持ちよい。レゾナンス*3もしっかりかかるので、ドラムセット全体をフィルターでうねらせるなど、使い方しだいでかなりエグいサウンドも作ることができる。SC-88Proに比べ、旧機種と共通の音色も低音高音の抜けが良くなったような印象があり、リバーブもより濃密で繊細な音質に感じられる。3Dエフェクト*4や、ギターマルチなどの複合エフェクトまで搭載したインサーションエフェクト*5の音質も専用エフェクターなみだ。この高音質なエフェクターが外部入力にかけられれば……と思うのはぜいたくな要求だろうか。

操作性は飛躍的に向上している。旧機種のように複数のボタンを同時に押す場面はほとんどなく、使いやすいボタンレイアウトとジョグダイヤルのおかげで、細かいパラメーターの変更も苦にならない。ディスプレイも大型化され、音色カテゴリーごとにアイコンが付いているので、音色検索もスピーディーだ。シリアル端子とUSB端子の両方が装備され、あらゆるMacとケーブル1本で接続できるのも嬉しい装備だ。従来、SCシリーズはビギナー～中級者向きというイメージが強かったが、SC-8850はプロの補助音源としても十分な性能とサウンドを持っている。

なお、このSC-8850を中核としたDTMパッケージ「ミュージ郎SC-8850」（115,000円）も同時に発売されている。　●安保　亮



シリアル端子とUSB端子の両方を装備。2系統のステレオアウトとステレオインプットを装備



ディスプレイが大型化されて視認性が高まり、ジョグダイヤルの搭載で操作性が飛躍的に向上した

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★★★
総合評価	★★★★☆

*1 サンプリング：アナログの音声信号をデジタル信号に変換し記録すること。　*2 リバーブ：残響のこと。リバーブをかけるとは、音に響いた感じ（余韻）を人工的につけること。　*3 レゾナンス：特定の倍音を共鳴を利用して大きくし、クセのある音にする。　*4 3Dエフェクト：ステレオの左右だけでなく、音を前後上下に立体的に配置できるエフェクター。　*5 インサーションエフェクト：音源全体ではなく、単独のパートにかけることができるエフェクター。

NEC

clik!-USBドライブキット

電源なしでUSB接続で読み書きができる40MBリムーバブルドライブ

Get Information

開発元／問合せ●NEC（03-5484-9800）
URL●http://www.nec.co.jp/
価格●29,800円
対応ディスク●clik! 40MBのみ
接続インターフェイス●USB×1
最大データ転送速度●400KB/sec.
対応機種●USBポート搭載型Mac
対応OS●Mac OS 8.1（USB update 1.0）もしくはMac OS 8.6（USB update 1.1＋iMac firmware update 1.0）
外寸／重量●7.0×13.0×2.0cm／約120g
消費電力●1.75W（リードライト動作時）

Check Point

iMacや青白Power Mac G3ユーザーで、フロッピードライブよりも記憶容量が大きく、なおかつ持ち運びが容易なリムーバブルドライブを必要とするユーザー。会社と自宅の間でデータ交換する場合など最適。

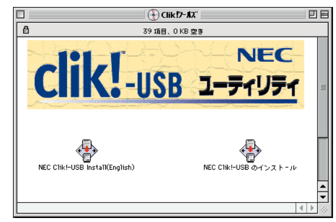


clik!-USB本体と付属のclik!ディスク。ドライブ自体もかなり小型／軽量で、女性ユーザーも簡単に片手でそのまま持ち運びできる。スーツの内ポケットにドライブとディスクをまとめて収納することも可能だ





clik!-USB本体背面。電源供給もこのUSBポートで行なわれるので、専用のACアダプターも必要ない。実際に使ってみると、これが意外と快適なのだ



付属CD-ROMにはMac／Windows版両方のドライバソフトが提供されている。1台だけでノートブックPCとiMac間でのファイル交換にも使えそうだ



clik!ディスクをマウントしたところ。DOSフォーマットのディスクとして認識される

米国Iomega社が昨年1月に発表した小型リムーバブルドライブのclik!（クリック）がついに製品となってNECから登場した。NECの「clik!-USBドライブキット」はiMacなどのUSB*1ポートに接続できる手のひらサイズのドライブだ。

clik!は米国Iomega社が開発・提唱するパソコン／デジカメ用の小型ディスクである。1枚あたりの記憶容量は40MBで、ディスク自体はフロッピーディスクやZip*2と同じように軟質のもので、金属製のカートリッジで保護されている。最大のウリはそのサイズで、およそ5cm四方と非常に小さく、胸ポケットにも軽く収まってしまうくらいなのだ。

そのclik!の専用ドライブ製品としては国内初となるNECの「clik!-USBドライブキット」も、やはり驚くほど小型で軽量だ。ドライブ本体前面にはメディア挿入口があり、背面にはUSB接続コネクターが1基備わる。電源はUSBケーブル経由でパソコン側から供給されるため、ACアダプターも必要ない。ただこの関係で、接続は必ずMac本体と直接行なう必要があり、キーボードや電源供給を行なえないUSBハブにつなぐと「電源が足りないので使えません」という警告が現われる。

Mac／Windows用ドライバーソフトは付属のハイブリッドCD-ROMで提供され、Mac版ドライバーは機能拡張ファイルをインストーラで組み込むようになっている。インストール後Macを再起動すれば、clik!が使えるようになる。

clik!ディスクをドライブの挿入口にいれ、カチッ！とクリック音*3があるまで押し込むと自動的にマウントされる。ディスク取り出す時は、デスクトップ上のアイコンを「ごみ箱」にドラッグしてから、挿入中のディスクを指先で一度押し込んでから引き出す。

このように使い勝手はシンプルで、戸惑うことがない。初期化用の専用ソフトなどは付属しておらず、Finderの「特別」メニューから「ディスクの初期化」コマンドを選んで処理を行なう。初期化はDOSフォーマットのみとなり、デスクトップにマウントした時のアイコンにも「PC」の文字が入っている。

フォントやファイル、アプリケーションなど雑多な内容100項目を収めた20MBのフォルダをコピーしてみたところ、1分50秒ほどで処理を完了した。メディアの容量や機構を考えれば、十分な性能といえるだろう。このくらいのコピー時間であれば、ちょっとしたデータのやり取りに十分対応できる。ドライブ本体も小さいので、手軽に持ち運んで使えることもメリットだ。製品には、ドライブ本体やドライバーソフトCD-ROM、メディアやUSBケーブルなどをまとめて持ち運びするための専用キャリングケースも付属する。

ちなみに開発元のIomega社では、このような外付けドライブのほかに、PCカード型のclik!ドライブも発売しているが、残念なのは、これらの製品がまだMacに対応していないということだ。

clik!自体はまだ新しい規格なので、関連製品の普及率をこれからどこまで伸ばせるかどうかが最大の課題だ。価格が安価で手軽に使え、かつ持ち運びがまったく苦にならない記憶装置なので、今後の展開はぜひ注目したい。　●三谷　森



付属のキャリングケースとUSBケーブル。単なるおまけとして思われがちなキャリングケースだが、ドライブ本体／ディスク／CD-ROM／ケーブル一式が収納できる専用タイプで、かなり重宝する

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★½☆
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★★★
総合評価	★★★★½

*1 USB：Universal Serial Busの略。キーボード、マウス、プリンター、モデムなどの周辺機器を接続するためのシリアルインターフェイス規格。MacではiMacから採用されている。最大127台までの機器を接続できる。　*2 Zip：米国Iomega社が開発したフロッピー感覚の低価格リムーバブルドライブ。とくに100MB版Zipドライブは米国のリムーバブルドライブ業界では圧倒的なシェアを誇っており、日本国内でもユーザー数を拡大しつつある。「Zip 100」は100MB版ディスクを使い、「Zip 250」は100MB版および250MB版の両方が使える。　*3 クリック音：「clik!」という製品名の由来はここにある。なお、実際にはかなりディスクを奥まで押し込まないとクリック音がしないので、最初のうちは少し戸惑うかもしれない。

ADTX

ArrayMasStor-J

コンパクトながらデータ転送速度最大40MB/s、7,200RPMを誇るプライベートRAIDシステム

Get Information

開発元／問合せ●（株）アドテックス（0466-45-1122）
URL●http://www.adtx.co.jp/
価格●398,000～998,000円（搭載ディスクのコンフィグレーションにより変動）
対応機種●SCSIインターフェイス搭載型Mac、Mac OS 8.1以上
ホストインターフェイス●Ultra Wide SCSI（SCSI LVD対応）
キャッシュメモリ●16MB
消費電力●最大90W
外寸／重量●170×270×270mm／最大9kg

Check Point

デジタルビデオ編集など、高速かつ大容量のディスクシステムを必要とするパワーユーザー。コンパクトサイズなので、パソコンデスクの下にも収納可能だ。



ArrayMasStor-Jの外観。RAIDシステムというと、かなり大型のものを想像するが、本製品は驚くほどコンパクト。プライベートユースにも最適なサイズだ

背面にあるSCSIポート。青白Power Mac G3で使用する場合には別途Ultra Wide SCSIボードも導入する必要がある



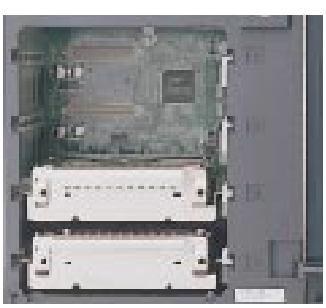


フロントパネルを開くと設定用の液晶パネルとドライブベイへのアクセスが可能

高速・大容量の記憶装置のひとつにRAID*1システムが挙げられる。アドテックスから登場した「ArrayMasStor-J」は、安価なIDEドライブをそのまま用いることで、容量とコストを両立させたデスクトップビデオ編集向け製品といえる。

ArrayMasStor-Jをはじめて見たとき、もっとも印象深いのは、その小柄な黒い本体ケースである。3.5インチ型のハードディスクを4基まで内蔵可能で、用途に応じてドライブの追加／取り外しが可能だ。標準搭載のハードディスク台数や容量によって、いくつかのモデルが設定されており、今回試用したのは、IDE仕様18GBのIBM製7,200RPM*2ドライブユニットを4基装備した最上位モデルである。

対応するインターフェイスはUltra Wide SCSI*3となり、理論上の最大データ転送レートは40MB/秒となる。背面には、Wide SCSIに対応した68ピン櫛形コネクターが2基備わっている。



ドライブ収納は最大4台まで。9.1GBタイプのハードディスクモジュールと18GBタイプのものが用意されており、RAIDレベルは0／0+1／1／5の4パターン

対応するRAIDレベルは0／0+1／1／5の4種類となる。RAIDレベルの設定は、本体前面にある操作パネルで行ない、各ドライブの区画設定処理などRAID関連の処理は本体上で行なう。Macと接続して使う場合には、フォーマットのためにサードパーティー製のハードディスク・フォーマットユーティリティが必要で、デスクトップにはRAID化された1つのボリュームがマウントされる仕組みだ。ArrayMasStor-J側でのRAID設定が終わっていれば、ユーザーはRAIDであることを意識せずに高速かつ大容量のハードディスクを使えるという手軽さなのだ。

ArrayMasStor-Jでの設定操作は、小型の液晶パネルに表示されるメニューを見ながら、4つのボタンを使って行なう。RAIDレベルを変更するときなど、ドライブの初期化処理が発生した場合は、電源再投入後から初期化のための時間が必要となる。今回、全RAIDレベルに変更して試してみたが、いずれの場合も1時間弱で処理を完了した。その後、Mac側からハードディスクユーティリティでMac用ボリュームとして初期化を行なうことになる。

データ転送速度については、RAIDである以上、「速くて当然」と期待する熟練ユーザーは多いだろう。もちろん、このArrayMasStor-Jでもその期待は裏切らず、実際のテストでも読み出し速度は常に37MB/秒前後と安定していた。書き込み速度についても最大で35MB/秒（RAID 0設定時）と、良好な結果を得られた。Ultra Wide SCSI接続時の理論転送レートにほぼ近い性能であり、満足できるものといえる。

個人的な感想としては、液晶パネルと設定ボタン類のメニュー階層は整理されているほうだと感じた。操作そのものは不都合がなかったが、英語の省略表記になっているものもあり、わかりやすさという点ではいま一歩の部分もあるように思う。マニュアルには各手順ごとに解説が記されているので、これを見ながら操作すれば、戸惑うことは少なくなるはずだ。

ドライブ故障時の入れ替えやスペアドライブの自動設定、データの強制リカバリーなど、基幹サーバー向けの機能もしっかりしており、好感が持てる。動作音が非常に静かである点も評価できるポイントだ。デジタルビデオ編集や3次元CGアニメーションなどを制作するMacユーザーにとって、RAIDは不可欠なハードウェアになりつつある。これから導入を検討する読者にとって、本製品は有力な候補となるだろう。　●三谷 森

コストパフォーマンス	★★★½☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★½☆
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★½☆

*1 RAID：Redundunt Array of Inexpensive Disksの略。わかりやすくいうと、複数の安価なハードディスクを単一の大容量ハードディスクとして使うためのシステムもしくは製品。その技法によりRAID0～RAID5という6つの規格（レベル）が存在する。　*2 RPM：Rotation per minuteの略。1分あたりのディスク回転数。ドライブ製品の回転速度を比較する場合によく使われる指標。数値が高いほど回転が速く、それだけデータの読み取りが速いとされている。　*3 Ultra Wide SCSI：Macの標準SCSIの4倍という40MB/secのデータ転送レートを実現した16bit幅のSCSIバス。最近ではその2倍（80MB/sec）の転送速度を提供するUltra2 Wide SCSIというのが人気だが、いずれにしても専用のSCSIボードが不可欠。

Mitsubishi

MDT121X

壁掛けテレビにもなる、10万円以下の12インチ型液晶ディスプレイ

Get Information

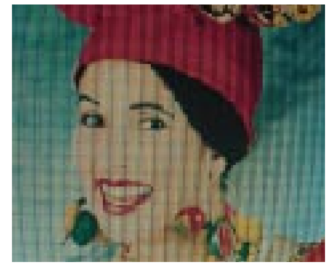
開発元／問合せ●三菱電機（株）映像情報機器事業部　営業第一部（03-5487-4545）
URL●http://www.melco.co.jp/
価格●99,800円（Mac接続用変換アダプターはオプション）
液晶パネル●12.1インチ型カラーTFT
表示画素●800×600ドット
画素ピッチ●0.3075mm
外寸／重量●360×235×12mm／980g（ディスプレイ本体）
消費電力●最大25W（パワーセーブ時5W）

Check Point

省スペースにこだわるユーザー、もしくはMacのディスプレイとテレビを1つのディスプレイで切り替えて表示したいユーザーに最適。テレビチューナー付きで価格10万円以下というのはかなりお買得である。



MDT121Xの外観。壁掛けが可能な12.1インチ型液晶ディスプレイ（右）とテレビチューナーやパソコン接続部があるマルチメディアボックス（左）とのセットで使う



ディスプレイ画面のアップ。三菱のアクティブマトリクス・カラーTFTのクリスプさはこのMDT121Xでもそのまま活かされている。明るさも十分だ



薄さ12mmというのはMACLIFEとほぼ同じくらいと考えてよい。重量も軽く、片手で持つこともできる



液晶ディスプレイ部とMACLIFEでサイズ比較。12.1インチ型で最大画素は800×600ドットというのはiBookと同じスペックである

各社から10万円近辺の低価格液晶ディスプレイが登場し、購入を迷っている人も多い。メーカー側も製品に特徴を持たせようと、いろいろ考えているようだ。なかでも三菱電機の「MDT121X」は、ユニークな構成の液晶ディスプレイである。

MDT121Xは12.1インチのTFT*1カラー液晶パネルを採用した小型液晶ディスプレイである。

表示できる最大解像度は800×600ドット／フルカラーで、640×480ドット表示の時は実寸（画面周囲に黒い領域が生じる）か、フル画面拡大表示が選べる。Mac側で1,024×768ドット表示を選択すると、画面左上の部分のみを実寸表示するか、画面全体を縮小して液晶パネル全体に収めるように疑似表示する。ただし、この縮小表示モードのときはハードウェア的に拡大／縮小を行なうため、画質は少々落ちる。やはり、800×600ドット設定で使うのがベストだ。

液晶ディスプレイ部は、非常に薄くて軽い。この液晶ディスプレイ部の背面には壁掛け用の穴も用意されているので、そのまま壁掛けディスプレイとして使うこともできる。

このような薄さや軽さを実現できたのも、電源や映像入力端子などのインターフェイス部分をすべて「マルチメディアボックス」と呼ばれる付属の外部ユニットに移しているためだ。

このマルチメディアボックスには、パソコン接続用のRGB端子のほかに、ビデオ入力端子（Sビデオ／コンポジット）／音声入力端子（コンポジットステレオ）／TVアンテナ端子が備わっており、このディスプレイ1台でパソコンだけでなくテレビやビデオも見ることができるようになっている。液晶パネル部にはステレオスピーカーも付いており、かなり家電製品的な色合いが強い。

画像の入力モードは付属のリモコンで切り替えるようになっており、パソコン接続時の画質調整などもすべてリモコンで行なう。その結果、液晶ディスプレイ部にはスイッチ類がひとつもない。デザイン重視派のユーザーにとって、このような設計は非常にスッキリした印象を受けるはずだ。

一方で、従来のパソコン用ディスプレイに慣れたユーザーから見ると、最低限の調整機能さえも備えていないことに不安を感じるかもしれない。リモコンを使ったOSD*2の操作が少々面倒なことや、万が一リモコンが故障、もしくはなくしてしまった時のことを考えると、やや心もとない。

画質に関しては、各画面表示モードで使ってみたが、とくに不具合もなく良好だった。追従速度も問題ない。ただ、テレビやビデオの動きのある映像を見ている時は気にならないが、コンピューターの静止した画像を見ていると、画面の輝度ムラを意識してしまうかもしれない。また、スペック的には標準的なものだが、実際に見てみると視野角が狭いように思え、少々気になった。

結論としてこのMDT121Xは、製品名に「マルチメディアディスプレイ」とあるように、純然たるパソコンの周辺機器としてではなく家電製品的なコンセプトに基づいて登場した製品といえる。

800×600ドットという表示解像度さえ妥協できれば、価格が安価である点など、かなり有力な選択肢となるだろう。　●三谷 森



製品にはマルチメディアボックス以外に専用リモコンと着脱可能な専用スタンドが付属。どのように使いこなすかはユーザー次第だ

コストパフォーマンス	★★★★★
機能	★★★★★
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★★½

*1 TFT：Thin film transistorの略。液晶ディスプレイの種類の1つで、液晶パネルのガラス上の表示画素ひとつひとつに対応した薄膜トランジスターと透明電極を付け、透明電極の電圧を制御できるようになっている。もう1つよく使われるものにDSTN（Dual Super-twist nematics）型というのもある。　*2 OSD：On Screen Displayの略。ディスプレイ本体に搭載されている、輝度や同期を微調整するためのコントロール画面のこと。ディスプレイにこだわるユーザーはまずこのOSD機能の充実度からチェックする。

WACOM

intuos i-900USB

グラフィック・アーティストたちの定番ハードウェアに待望のUSB版が登場

Get Information

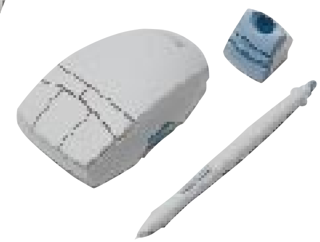
開発元／問合せ●（株）ワコム電子機器事業部（0120-056-814）
URL●http://tablet.wacom.co.jp/
製品名称●i-900USB（型番i-900UP）
価格●59,500円
対応機種●USBポート搭載型Mac、Mac OS 8.5以上
インターフェイス●USB
読み取り可能範囲●304.8×228.6mm
読み取り分解能●最高0.01mm
外寸／重量●456×361×14mm／1.6kg
電源電圧●5V／最大500mA

Check Point

毎日長時間グラフィックソフトなどを使用するアーティストにお薦め。iMac／青白Power Mac G3以外の非USBユーザーはADB版およびシリアル版も販売中。



i-900 USBの外観。このi-900はintuosシリーズのA4モデルで、他にA5モデルのi-600USBやA4正方形のi-1200USB、A3のi-1800USBなども同時発売。なお、A6モデルのi-400USBだけは9月中旬の発売予定となっている



標準付属する4Dマウスと筆圧ペン。これをそれぞれの手で操りながら、精密なグラフィックス作成作業を行なうことができる

Macのグラフィック・アーティストたちの間ではもはや不可欠な存在となったペンタブレット。なかでも圧倒的なシェアを誇るワコムのintuosシリーズに待望のUSB*1版が登場した。今回は、そのA4版である「i-900 USB」を検証する。

7月24日にintuosシリーズのUSB対応モデルがついに発売された。USB版intuosシリーズは、製品自体はすでに販売されているADB／シリアルポート版とほぼ同じである。ペン型デバイスと4Dマウスが付属し、読み取り分解能は最高0.01mm、傾きを ＋― 64段階で感知するペンと5ボタンやスクロールホイール備えたマウスが付属。別途エアブラシなどの入力機器オプションも用意されている。

またペンと4DマウスにはそれぞれにIDが割り当てられているので、ペンごとにアプリケーションとツールを登録すれば持ちかえるだけでさまざまな設定で描くことができる。各ペンには固有のIDナンバーが記録されている。これにより用途やアプリケーションをさまざまな設定で使うことができるようになり、今まで1本のペンで設定を変える煩わしさもなくなり再登録にも手間が掛からないので非常に便利だ。



i-900USBの入力エリアとMACLIFEを比較してもらうとその大きさがよくわかる。たいていの作業はこのサイズで十分だろう

付属4Dマウスにはカスタマイズ可能な5つのボタン、ホイールコントロール、回転検出機能が装備されている。このマウスは付属アプリケーションで各ボタンの機能の割り当てが可能で、自分に合ったお好みの設定に変えられる。マウス側面に付いているホイールコントロールは、マウスの蓋を軽く持ち上げ、左右のどちらかにずらすことで位置を変えることができるので左利きの人でも違和感なく使用できるよう配慮されてる。これにより、利き腕にペンを持ちオブジェクトを作成しながら、もう一方の手を作画以外のオペレーティングに使うという新たな製作環境が実現できるわけだ。そして、回転検出機能という、従来縦と横だけの位置しか認識することができなかったマウスに角度を感知させる機能も取り入れられ、3Dグラフィックソフトでオブジェクトの回転やシーンのアップ、パンなどの操作をホイールコントロールと併用することで感覚的な操作もできる。

標準バンドルされているPainter ClassicはPainter 5.5Jの機能限定版だが機能も豊富で決してオマケなどとあなどってはいけない。Painter Classicで「intuos」の使い心地やポテンシャルを実感するにはを十分な機能が揃っているので操作性を味わっていただきたい。

主要ソフトとの相性を試してみたところ、定番ドローソフトのAdobe Illustrator 8.0Jの場合はコンテクストメニューに対応しているので、ペンのボタンを押しながらタブレットに触れることでコンテクストメニューがオープンするので作業効率はかなりアップできる。ドローソフトでイラストを描く場合どうしてもベジェ曲線の処理などを考えてしまいフリーハンド系のイラストを避けがちになるが、そういう問題を全く気にせず作業が進められるのは非常に大きい*2。Adobe Photoshop 5.0Jでは14種類のブラシツールが筆圧機能に対応している。各ツールのツールオプションを開き「筆圧関知入力」にチェックを入れることで線の太さ、色の濃淡、効果の度合いなどを変化させることができる*3。

結論として、このUSB版intuosシリーズは従来シリーズの使い勝手の良さはそのまま維持されており、青白Power Mac G3を導入したユーザーにとっても、引き続き強力な入力デバイスとして活躍するはずだ。　　　　●戸田　悦久

コストパフォーマンス	★★★★☆
機能	★★★★★
操作性	★★★★★
マニュアル	★★★½☆
総合評価	★★★★½

*1 USB：Universal Serial Busの略。キーボード、マウス、プリンター、モデムなどの周辺機器を接続するためのシリアルインターフェイス規格。MacではiMacから採用されている。最大127台までの機器を接続できる。　*2 他のドロー系ソフトでは…：Flash3.0Jでは、ペンツールが正常に動作せず直線しか描けない現象が起こるとMacromedia社ではアナウンスしている（なお、この現象は7月29日発売のバージョン4Jで修正されているようだ）。　*3 他のペイント系ソフトでは…：Web画像レタッチソフトのMacromedia Fireworks2では、ストロークの設定でブラシをダブルクリックすると筆圧感知の設定が可能。

Orange Micro

OrangePC 660 AMD-K6-2 400MHz

Pentium II互換CPUのK6-2 400MHzを搭載したPCI型IBM-PCボード

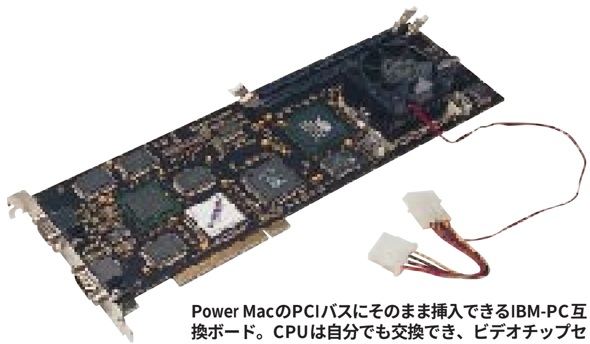
Get Information

開発元●米国Orange Micro Inc.
問合せ●(株)トランソフト(03-5256-5588)
URL●http://www.transoft.co.jp/
価格●119,800円(8月31日までのボーナスキャンペーン価格、OS／メモリ別売)
メモリスロット●168ピンDIMM×2(10ns、SDRAM)、VRAM 4MB標準搭載
対応機種●PCIスロット搭載のBeige型Power Mac(Blue & White型は未対応)
カードサイズ●13インチ・フルサイズ

Check Point

Beige型Power Macユーザーで、パフォーマンスを損なわずに自分のMacでPCアプリケーションを動作させたい場合に最適。

コストパフォーマンス	★★★☆☆
機能	★★★★☆
操作性	★★★☆☆
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★☆☆



Power MacのPCIバスにそのまま挿入できるIBM-PC互換ボード。CPUは自分でも交換でき、ビデオチップセットにはS3 Virge/GXを採用している

トランソフトが販売している「OrangePC」シリーズは、Macに内蔵するPC/AT互換機ボードの代表的な製品である。CPUのパワーアップと共にラインアップを広げ、市販のPCエミュレーションソフト*1では得られない高速処理を行なえることから、意外と人気が高い。

今回、CPUに米AMD社の「K6-2」を搭載したモデルが登場した。CPUの動作クロックは400MHzと、一般的なIBM-PC互換機と変わらないスペックである。メモリも168ピンDIMMスロットを2基備え、最大256MBまで搭載できる。

カードサイズは13インチ*2とかなり大きい。またCPUの放熱／冷却を行なうためのヒートシンクとファンが大きく、一種異様な印象を受ける製品である。PC用のシステムはMacのドライブ上に仮想ボリュームファイルを設けて組み込むという、従来の方式と変わらない。Mac環境とWindows環境の切り替えも容易で、データのコピー&ペーストなども、かなり自然に行なえるようになっている。

感想としては、処理速度自体に問題はない。むしろ、下手をすれば母体となるMacよりも高速な環境を実現できる。しかし、巨大なヒートシンクとファンを見ると、内蔵することに躊躇してしまうような気もする。いずれにしても、MacとWindowsの混在環境が必要で、この手の製品が好きなユーザーには格好の選択肢といえる。

●三谷 森

Princeton Technology

PCF-RD

iMac 5色対応のUSB接続型コンパクトフラッシュ・リーダー

Get Information

開発元／問合せ●プリンストンテクノロジー(株)(03-3863-7131)
URL●http://www.princeton.co.jp/
価格●オープンプライス
対応機種●USBポートを搭載したMac
動作環境●Mac OS 8.5以上
付属品●本体、6色カバー(5枚)、ドライバーソフトCD-ROM(ハイブリッド)、保証書、ユーザー登録ハガキ

Check Point

USB搭載型Macでコンパクトフラッシュでのデータ交換を行なう必要のあるユーザー。デザイン的にもiMacと親和性を意識しているので、デザイン重視派にもお薦め。

コストパフォーマンス	★★★★½
機能	★★★½☆
操作性	★★★★☆
マニュアル	★★★☆☆
総合評価	★★★★☆

最近ではデジタルカメラばかりでなく、安価なMP3ポータブルプレイヤーなどで多く使われるようになった小型記録メディア「コンパクトフラッシュ」。Macでコンパクトフラッシュを使ってデータ交換を行なうには、専用のカードリーダーが必要になる。「PCF-RD」は、iMacや青白Power Mac G3にも対応したUSB接続型の専用カードリーダーである。

本体接続後、付属するドライバーソフト（機能拡張ファイル）をシステムフォルダにドラッグしてからMacを再起動すればすぐに使える。あとはコンパクトフラッシュのメディアを差し込むだけで、自動的にデスクトップにディスクアイコンでマウントされ、データの読み出しや書き込みが行なえる。デジタルカメラをシリアルケーブルなどで接続してやり取りするよりも高速にデータの移動ができるので、頻繁にデータをやり取りするユーザーには便利な製品といえるだろう。

実際の使用においても、とくに問題は見られず、コンパクトフラッシュ側からの読み取りやファイル削除もきわめて快適なスピードで行なえた。スロットの強度も問題はなさそうである。



PCF-RDの外観。挿入部のボンダイブルー色のカバーを、付属の取り替え用カバーと交換することで好みのトランスルーセント色に変更できる

なお、製品にはオマケとして（？）、iMacの色に合わせたカラーパーツが付属しているので、自分のMacの色とコーディネートできる。ボンダイブルーのパーツもあり、初代iMacユーザーにもうれしい配慮といえるのではないだろうか。

●三谷 森

*1 PCエミュレーションソフト：Mac上でIBM-PCハードウェアを疑似的に再現させるためのソフトウェア。市販製品としては、VirtualPC（Connectix社）、SoftWindows（Insignia Solutions社）、Blue Label（Lismore Soft社）などが存在する。 *2 PCIカードサイズ：PCIカードには13インチ型（フルサイズ）と7インチ型（ハーフサイズ）という2種類の長さがあり、OrangePCシリーズでも7インチ型の530シリーズや620シリーズも販売中。

マックライフ 夏休みプレゼント



1
「宛名職人」納涼セット 2名
かき氷シロップと団扇で涼もう
株式会社アジェンダ／011-700-2161



Vol.57
「ビジネス・ワールド」 1名
現代ビジネスの世界を切り取った
象徴的ワンショットを集めた
著作権フリー画像集

2
2—4
大日本スクリーン
製造株式会社
03-3989-3676

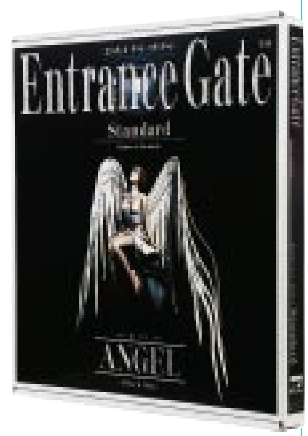
『MIXA IMAGE LIBRARY 100 SHOT』を3タイトル

3

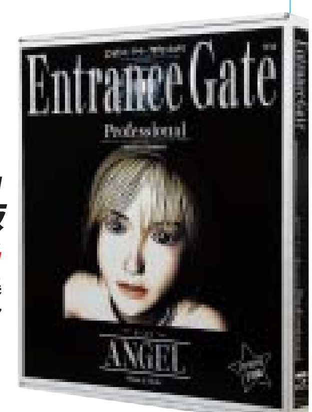

Vol.58
「日本の野鳥」 1名
四季の風物とともに生きる
野鳥の姿を集めた
著作権フリー画像集



4
Vol.59
「CG•3Dクリップアート」 1名
球・円錐・角柱が作り出す
抽象の世界をCGで表現した
ヴィジュアルイメージの
著作権フリー画像集



5
Entrance Gate standard
「エンジェル」スタンダード版 1名
「天使」をテーマにした
新感覚3Dモデリングデータ集
株式会社イージー・プー／
06-6867-2167
※5&6は、Shade形式、3DS形式、DXF形式が読み込めるソフトが必要



6
Entrance Gate professional
「エンジェル」プロフェッショナル版 1名
「天使」をテーマにした新感覚3Dモデリングデータ集
株式会社イージー・プー／06-6867-2167



7
3Dウルトラ・ナスカー・ピンボール 1名
手に汗握るNASCARの興奮が
ピンボールでよみがえる
東芝EMI株式会社／03-5512-8660

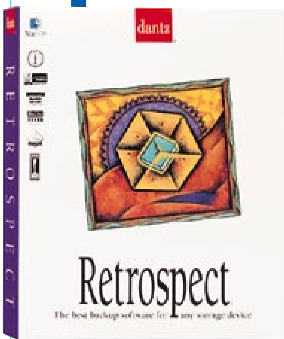


8
復刻版　天下統一 1名
ゲームデザイナー
黒田幸弘氏が手掛けた
本格的戦国
シミュレーションゲーム
株式会社システムソフト
インフォメーションセンター
／092-752-5264

9
～iMacにもぴったり～
カラースケルトンタップ 各色1名　計5名
集中スイッチ付き＆2Pタイプ＆
差し込み口数6個口の使いやすいレイアウト
ロアス株式会社／06-6940-1760



present



Retrospect　1名　10

大切なデータを守る
頼れるバックアップソフト

株式会社ソフトウェア・トゥー／03-5676-2177

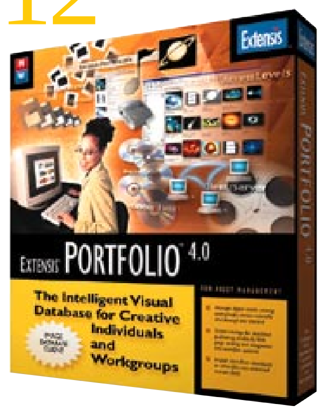
今回はいつものPresentページをちょっぴりパワーアップ。「マックライフ夏休みプレゼント」として読者のみなさんにお届けします。どしどしご応募ください！



11 ケータイ編集王2000　1名

対応機種大幅増強で買い替えも安心

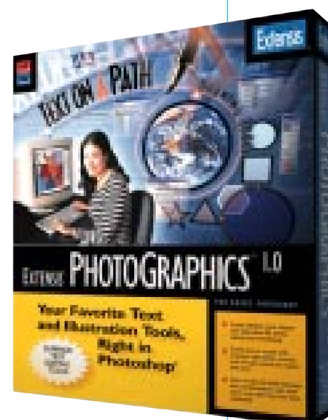
株式会社アスク／03-3267-6865



12 EXTENSIS PORTFORIO 4.0J　2名

プロフェッショナルやワークグループに
最適なデータベース作成ソフト

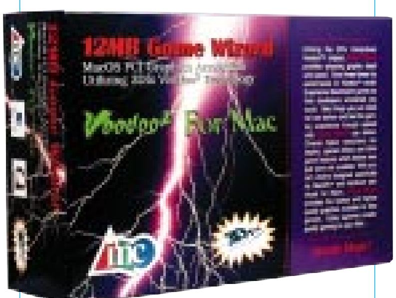
株式会社ソフトウェア・トゥー／03-5676-2177
ウイニングラン・ソフトウェア株式会社
／03-3372-8441



13 EXTENSIS PHOTOGRAPHICS 1.0J　1名

Photoshopにテキストとイラスト作成の
機能を追加するプラグインツール

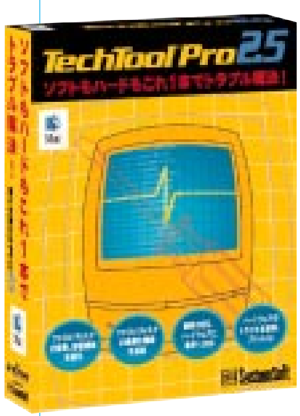
株式会社ソフトウェア・トゥー／03-5676-2177



14 12MB Game Wizard for PCI Mac　1名

Mac用のVoodoo2wを
サポートした3Dアクセラレータカード

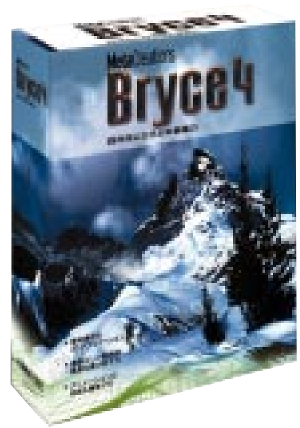
Pacific Software Publishing, Inc.
／+81-425-497-8080



15 Tech Tool Pro 2.5 日本語版　1名

ファイルやディスク、
ハードウェアを診断してくれる
トラブル解決ソフトウェア

株式会社システム
ソフトインフォメーションセンター
／092-752-5264



16 Bryce4日本語版　1名

リアルで美しい3D景観が
簡単に作成できる3Dソフトウェア

株式会社メディアヴィジョン／03-3263-0566
http://www.mvi.co.jp/



17 T-Time ver2.0　3名

インターネットが縦書きで読める!!

株式会社ボイジャー／03-5467-7070



18 マスタークリップ25,000 Plus　1名

クリップアート、フォトクリップ、
ホームページ用素材、欧文TrueTypeフォントが、
合計25,000点以上収録されているクリップアート集

エイチツーソフト／042-241-9670

19 NBA日本公式Webサイト開設記念マウスパッド　10名

NBA（National Basketball Association）の
日本語公式Webサイトが開設。
観戦チケットの予約も可能

http://www.nba.com/japan/



●応募方法
巻末の綴じ込み読者はがきに，ご希望のプレゼント番号をご記入ください。CD-ROM MACLIFEに収録の「読者メール&資料請求テンプレート」にご記入のうえ，maclife@bnn.co.jp宛の電子メールでも応募できます。申し込み締め切りは，99年9月17日です（当日消印有効。メールは当日到着分まで）。なお，当選者は99年11月号にて発表させていただきます。

見ればわかるMac活用語辞典

text & Illustration
インフォメディア

MACWORLD Expoは世界を巡る展示会だ。99年は1月のサンフランシスコを皮切りに、スティーブ・ジョブズが来日した2月の幕張、7月に行なわれたばかりのニューヨーク、9月開催予定のパリと、まさに世界をツアーする"お祭り"だ。2000年はサンフランシスコに始まり、幕張、ロンドン、ニューヨーク、パリという予定だ。新しいOS、ハードウェアの発表だけじゃない。サードパーティの新製品発表や特価販売、Macが大好きなユーザーグループの出展もある。レアな景品も手に入る。サンフランシスコでも幕張でも気合いを入れて行こう!

イベントの巻

MACWORLD Expo
[マックワールドエキスポ]



MACWORLD Expoは"Macのお祭り"

MACWORLD Expoは、世界各地で定期的に開催されているMac関連製品の発表展示会。世界を旅して回る"サーカス"みたいなものだ。

7月に開催されたばかりのニューヨークのExpoでは、待望のコンシューマー向けノートタイプのiBookをはじめ、Mac OS 9などが発表され、会場はまさにお祭り騒ぎとなったようだ。

日本では1991年から年に1回、千葉・幕張メッセでMACWORLD Expo/Tokyoが開かれている。アップル社をはじめ各社の新製品はExpoに合わせて発表されることが多く、日本の場合、開発のゴールの多くはこの2月に設定されている。だから、苦しいプロジェクトを終えた開発者にとってもMACWORLD Expoはお祭りなのだ。

後発でありながら世界最大規模に成長したMACWORLD Expo/Tokyo。最近こそビジネス色が強いけれど、お祭り気分で会場を見て回れる雰囲気は当初からで、他のビジネス系の展示会では味わえないMacならではのもの。サンプルの無料配布やアンケートに回答してもらえるプレゼントが、お祭り気分をいっそう盛り上げてくれる。週末の開催日には、ベビーカーを押す家族づれも数多く見られる。出展社もそれを意識して、さまざまな趣向を凝らしている。

アップル社は2000年の1年間、MACWORLD Expoに5回、出展する予定だ。うちわけはアメリカが2回(サンフランシスコとニューヨーク)、日本が1回(幕張)、ヨーロッパが2回(ロンドンとパリ)。幕張はもちろん、さて、あとはどこにでかけようか?

来年の1月に開催されるサンフランシスコのExpoでは、いよいよG4やMac OS Xの登場が予想されている。また、iBookのカラーバリエーションや、新型iMacなども目にすることができるかもしれない。そうなれば、またもやお祭り騒ぎになることは必至。やっぱり行くしかない?!



MACWORLD Expo略年表（1990〜1999）

●1990　Macintosh II si, II fx・Classic・漢字Talk 6.0.7

▼San Francisco '90：1990年4月　II fxが展示され人気を集める

▼Boston '90：1990年8月　HyperCard 2.0、Adobe Illustrator 3.0公開

●1991　Quadraシリーズ・PowerBook 100・QuickTime 1.0・System 7

▼San Francisco '91：1991年1月
中心はビジネスユーザー向けのLC。Ethernetなどネットワーク関連製品が発表される

▼Tokyo '91：1991年2月
日本初のMac Expo。来場者約5万人。Adobe Photoshop日本語版発表

▼Boston '91：1991年8月
System7とQuickTime対応アプリケーションのお披露目。統合ソフトClaris Works登場

●1992　LC II・Performaシリーズ・PowerBook Duo・漢字TrueType・漢字Talk 7

▼San Francisco '92：1992年1月
QuickTime登場でマルチメディア環境が加速。PowerBook用アクセサリーが登場

▼Tokyo '92：1992年2月
漢字Talk7より先に漢字TrueType発表。フルカラープリンター、スキャナーが多数展示

▼Boston '92：1992年8月
PowerBook関連商品が多数登場する。250以上のソフトがQuickTimeをサポート

●1993　Newton MessagePad・Color Classic・Performa 275/520

▼San Francisco '93：1993年1月
Apple Color Printerなど新しい周辺機器発表。CD-ROMの大幅なタイトル増加が目立つ

▼Tokyo '93：1993年2月
ColorClassic、Centrisなど6機種のMac発表。Macの新機種が初めて米以外で発表される

▼Boston '93：1993年8月
情報端末NewtonとAV Mac登場。PowerPC搭載マシンのデモも行なわれた

●1994　PowerMacintosh6100,7100,8100シリーズ・QuickTake 100・System 7.5

▼San Francisco '94：1994年1月
PowerPC搭載機に期待が高まる。Appleの通信サービス"eWorld"発表

▼Tokyo '94：1994年2月
新CEO、ギルバート・アメリオ氏が基調講演。300社が出展、過去最高の112,697人が来場

▼Boston '94：1994年8月
Macintosh登場から10年。200を超えるPowerApplicationやSystem 7.5、630シリーズ展示

●1995　OpenDoc・PowerMacintosh 8100/100AV・漢字Talk 7.5・PowerBook 5300

▼San Francisco '95：1995年1月
PowerBook 500を展示。Radius社がMac互換機発表

▼Tokyo '95：1995年2月
QuickDraw 3DやQuickTime VRなどを発表。日本ではじめて互換機を公開

▼Boston '95：1995年8月
PCIバス搭載機を発表。2週間後にWindows 95の発表を控えていた

●1996　PowerMacintosh 8500,9500シリーズ・PowerBook1400シリーズ

▼San Francisco '96：1996年1月
次期OSのCoplandが注目を集める。出展企業は450社以上、入場者も過去最高の72,000人

▼Tokyo '96：1996年2月
インターネット関連製品が多数発表される。Pippinが目玉のひとつに

▼Boston '96：1996年8月
OSコンポーネントの段階的リリースを発表。Performa 6400シリーズ発表

●1997　Power Macintosh G3シリーズ・Mac OS 7.6・Mac OS 8

▼San Francisco '97：1997年1月
ジョブズとウォズニアックの2人のスティーブが基調講演に登場。Spartacus公開

▼Tokyo '97：1997年2月
QuickTime 3.0を世界に先駆けて公開。183,000人の来場で、名実ともに世界最大規模に

▼Boston '97：1997年8月
スティーブ・ジョブズが基調講演。マイクロソフト社との協調路線へ経営方針の変更を発表

●1998　PowerBook G3シリーズ・iMac・Mac OS 8.1・Mac OS 8.5

▼San Francisco '98：1998年1月
Mac OS 8.1発表。Microsoft Office 98 Macintosh Edition登場

▼Tokyo '98：1998年2月
Office 98日本語版発表。G3アップグレードカードが注目の的

▼New York '99－The Creative World：1998年7月
MACWORLDExpo発祥の地ボストンからニューヨークへ会場が移る。iMacを公開

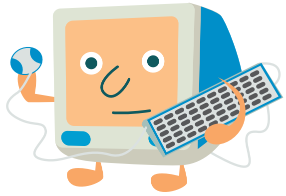
●1999　5色のiMac・Blue & WhiteのPowerMacintosh G3シリーズ・Mac OS 8.6……

▼San Francisco '99：1999年1月
Blue & White PowerMac G3、新iMacシリーズも登場。近年にはまれな充実した発表内容

▼Tokyo '99：1999年2月
ジョブズ、日本で初講演。カラフルなUSB製品が勢ぞろい

※黄色の顔マークは米国、ピンクの顔マークは東京での開催を示す。青字はその年に登場した主な製品やテクノロジー（MACLIFEバックナンバーより抜粋）

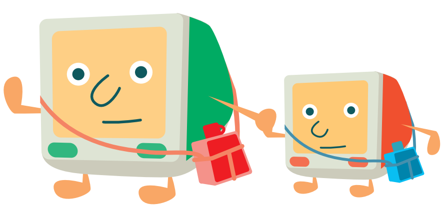
見ればわかるMac活用語辞典



イベントの巻

Expo
［exposition；展示会］

エキスポといえば1970年に開かれた大阪万博を思い浮かべる人もいるかもしれないが、パソコンのユーザーや関連会社向けに開かれる展示会もエキスポの名前がつけられることが多い。これは、新製品情報や業界トレンドを発信するための見本市だ。期間は土日を含め3日〜5日ぐらい。1年に1回から2回はやってくる、ユーザーにとっては楽しいお祭りだ。MACWORLD Expo/Tokyoは、WINDOWS WORLD Expo/Tokyoと並んで、機種限定の展示会の代表だ。ほかにパソコン全般の展示会として、WORLD PC EXPO、COMDEX/Japanなどがある。



子供を連れて行くときはビジネスマンが比較的少ない土曜日がいいよ

アップルブース
［Apple booth］

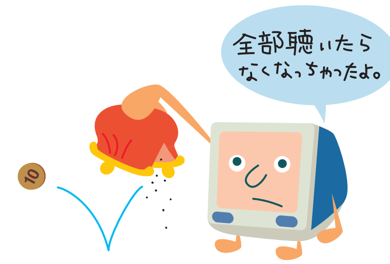
アップルブースが面白いかどうかでMACWORLD Expo全体の印象が変わる。新製品の展示の多いときの盛り上がり方はすごい。ハンズオンなど「Expo定番コーナー」で紹介されるニューテクノロジーは、さまざまなユーザー層にアピールする。シアターはMacが今後どうなっていくか確かめようという来場者でいつも満席だ。



新製品が実際ためせる（ハンズオン）に人気は集中

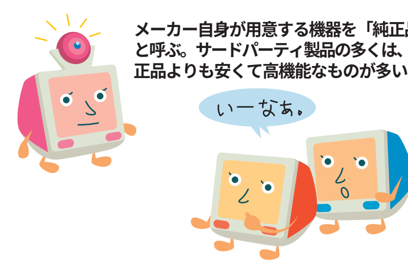
コンファレンス
［conference］

先端情報に触れられる有料のセミナー。MACWORLD Expo/Tokyo '99では一般の部とクリエイターの部に分けて行なわれた。一般の部では、Macのコアテクノロジーから、ビジネス・家庭・教育・医療・サイエンスまでをテーマに最新の応用事例が、クリエイターの部では、デザイン・グラフィックス・パブリッシングなどをテーマに、ハイレベルなケーススタディなどが紹介された。講師は例年、アップルをはじめ各メーカーの担当者や、旬のクリエイターたちなので、人気が高い。



サードパーティ
［third party］

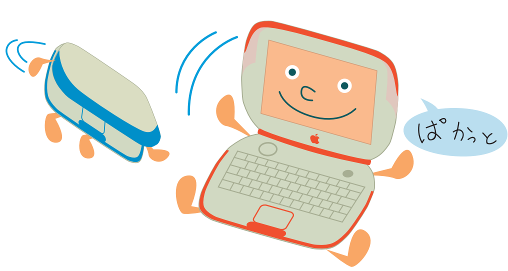
ある機種の開発メーカー以外で、コンピューター向けのソフトウェアやハードウェアを開発・販売しているメーカーなどの総称。そのコンピューターが市場で評価を受けるためには、ソフトメーカーや、プリンターやスキャナーなどの周辺機器を開発している周辺機器メーカーなど、サードパーティの果たす役割は大きい。



メーカー自身が用意する機器を「純正品」と呼ぶ。サードパーティ製品の多くは、純正品よりも安くて高機能なものが多い

WORLD PC EXPO
［ワールド・ピーシー・エキスポ］

パソコン関連の展示会として大規模なもののひとつ。今年は9月7日から11日まで、幕張メッセにおいてシーグラフ東京／フォーラム'99と同時開催される。MACWORLD Expo / New York閉催後、国内では最初の大規模な展示会となるため、「iBookの日本初お披露目」が期待を込めて噂されている。また、Microsoft Internet Explorer 5.0など、話題のアプリケーションの発表なども予想されている。



iBookを間近に見ることができるかもしれない

基調講演
［keynote speech］

多くはMACWORLD Expoの初日にアップル社のCEOが行なう、そのときどきのExpoの方針演説。過去に数々のエポックメイキングな発表が基調講演でなされてきた。聴講は無料だが、コンファレンス受講者・展示会事前登録者・前売入場券購入者が優先される。



97年、ボストンの基調講演ほどセンセーショナルなものはなかった。スティーブ・ジョブスが観客の前に姿を現わしただけでなく、マイクロソフトとの提携が語られたのだ

セッション
［session］



コンファレンスの1コマ分のこと（コンファレンス受講券には、セッション以外に1日券や2日券がある）。MACWORLD Expo/Tokyo '99では75分プログラムで、前売りが7,000円、当日券が1万円だった。演題と講師（パネルディスカッションの場合は、モデレータやパネラー）の顔触れで、セッションの観客の入りが違ってくる。

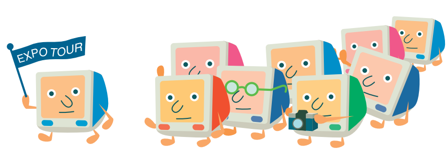
幕張メッセ
［日本コンベンションセンター］

1991年の第1回以来、MACWORLD Expo/Tokyoの会場となっている展示施設。1989年10月の開業。11の国際展示場ホール、幕張イベントホール、コンベンションホール、国際会議室、中会議室などから成る。千葉市美浜区中瀬2-1にある。管理運営は(株)日本コンベンションセンター。



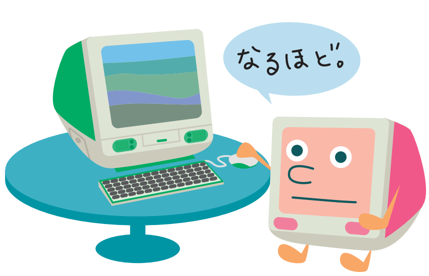
ユーザーグループ
［user group］

複数のユーザーたちによって自主的／自然派生的に作り上げられた、ユーザーのための団体組織のこと。アップルコンピューターは自社製品ユーザーのユーザーグループの活動を積極的に支援している数少ないメーカーだ。現在、120以上のMacユーザーグループが存在するといわれる。MACWORLD Expo/Tokyo '99では30以上のユーザーグループが参加し、ブースやステージ出展をはじめ、会場内の無料ツアーを実施した。

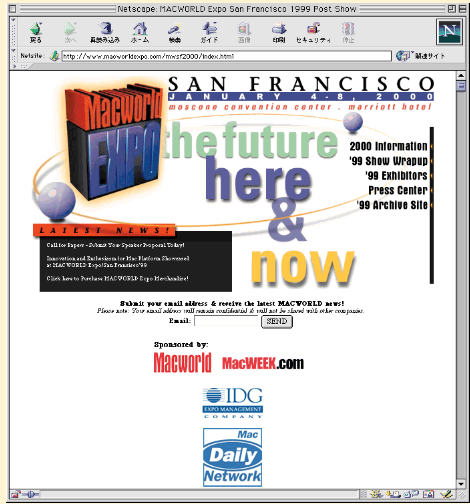


ワークショップ
［workshop］

有料のコンファレンスに対して、無料のセミナーのこと。最新製品をベースに、その機能や性能の紹介から利用法、使いこなしのテクニックまでレクチャーしてくれる。多くはソフトハウスやハードメーカーのプレゼンテーションの場だ。



必見?! MACWORLD Expo/San Francisco 2000



MACWORLD Expo/San Franciscoの公式ページ
●http://www.macworldexpo.com/mwsf2000/index.html



Moscone Convention Center周辺

ちょっと気が早いが、2000年1月4日から8日まで、サンフランシスコのMoscone Convention CenterでMACWORLD Expo/San Fransisco 2000が開催される。例年1月のExpoでは、衝撃的な内容（スティーブ・ジョブズの復帰、5色のiMac発表など）が行なわれてきたが、今度は2000年代最初のMACWORLD Expoである。人を驚かせるのが大好きなジョブズが準備を怠るわけがない。PowerPC G4を搭載した新しいPower MacやPowerBook、Mac OS Xの正式リリースなど、予想される発表も目白押しだ。

サンフランシスコは、観光地として有名だが、MACWORLD Expoが開催されるMoscone Centerは、観光の基点ともいえるユニオンスクエアのすぐそばだ。2000年の正月をサンフランシスコで迎えて、そのままMacユーザーとしての至福の時を味わうのもまた一興ではないだろうか。

サンフランシスコにいけない人は幕張に行こう

もちろん、サンフランシスコまで行けなくとも、幕張がある。来年は、2月17日〜19日の3日間、例年どおり幕張メッセでの開催が予定されている(詳細は「MAC WORLD Expo / Tokyo2000」<http://www.idgexpo.com/MACW/welcome.html>）で。サンフランシスコとはあまりタイムラグがないため、サンフランシスコで何か大きな発表があった場合、国内ではその内容を最初に確認できる展示会になるはずだ。次の点に注意して、幕張メッセを楽しく歩こう。

❶場内の混雑は激しい。デモを見る・実機に触る・買い物など、具体的な目的を決める。ブースの回り方も案内図をチェックして効率よく。

❷出展ブースのスタッフに聞きたいことはメモして行く。その際、ハードの型番、ソフトやドライバーのバージョンもしっかりリストに。

❸Mac専門誌は事前にチェックしておこう。見どころが掲載されているほか、広告頁にもキリトリのプレゼント交換券があったりする。

❹入場券を事前に入手し、あらかじめ必要事項を記入しておけば、すぐ入場できる。

❺MACWORLD Expoは、初日と最終日が面白い。最終日の閉会間際は、特価品がさらに安くなったりする。



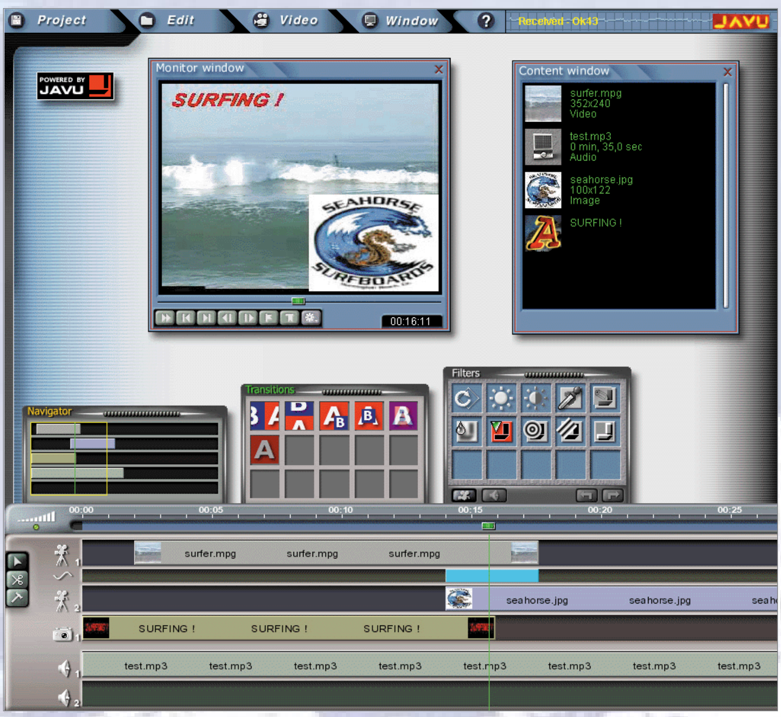
服装★会場は全国のMacユーザーの熱気でムンムンだ。スーツじゃちょっとつらいかも。2月というのに場内はとにかく暑い。
持ち物★アンケート記入用のボールペン、メモ用紙、携帯電話、名刺（大量に）、現金（クレジットカードが使えない店で買い物するとき用）。カタログを入れる鞄は、リュックサックだと両手が空いてグッド。
食事★昼食は混雑するランチタイムを外して11：30ごろ、もしくは2：00以降に。駅近くまで戻って食べるのもいい。
買い物の仕方★人気商品はすぐ売り切れるから、見つけたらその場で買う。

Manhattan Cyber Street

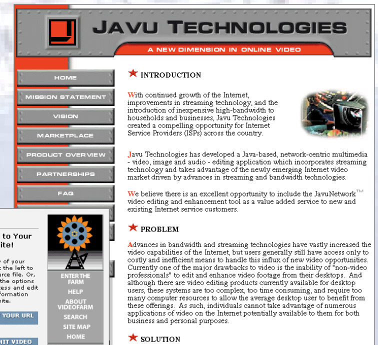
「Manhattan Cyber Street」ではシリコンアレーのほか、New Yorkの先端技術、企業などを紹介しています

New York最新デジタル事情●取材・文 渡辺史敏／Fumitoshi Watanabe

自宅に着くとパワーブックを開き、インターネットに接続。会社でやり残したビデオ編集を始める……。パソコンでのビデオ編集というと、これまではハードもソフトも高価なものを要求される分野だった。しかし、インターネットはそんな常識をも変化させようとしている。ユーザーのマシンパワーに依存せず、ネットを活用した編集サービスが開始されたのだ。



Javaアプレットで構成されたJavuNetworkの画面。簡単な操作で各種効果を含めたマルチメディア編集が可能





Javu TechnologiesのWebページ（上）と登録済みのデータが見やすく表示されるVideo-Farm.comのユーザーページ（下）

Vol.4 Javu Technologies, Inc.

http://www.javu.com/

マンハッタン・ダウンタウンの西のはずれ、ハドソン川に面した3つの桟橋を利用した巨大スポーツコンプレックス、チェルシー・ピアが登場したのは数年前のこと。プールやジムはもちろん、スケートリンクからゴルフのドライビングレンジ、クルーザーまでを揃える同施設はニューヨーカーの人気スポットになっている。そんな意外な場所に今回訪ねたJavu Technologiesはあった。

同社が展開するサービスはその立地と同様、かなりユニークなものだ。JavuNetworkと呼ばれる技術が基本となっており、これはアプリケーションはもちろんコンテンツもサーバーに置き、インターネットを通してビデオとマルチメディアの編集・運営をするというもの。

当然といえば当然だが、これまではWebでビデオを利用しようとすると、ユーザーがハードウェアとソフトウェアを購入、セットアップし、編集したものをWebサーバーにアップロードするという手順をとってきた。これに対し、コーネル大学のマルチメディアリサーチグループによって開発されたJavuNetworkでは、Javaアプレットを使い、すべてをサーバーに置いた状態のままオンラインで編集作業が行なえる。

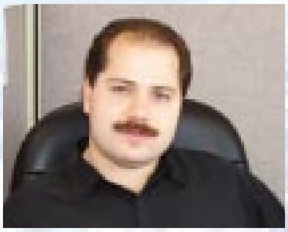
これによってクロスプラットフォームでMacはもちろん、UNIX、PCなどのプラットフォームからも同じ操作が可能になる。もちろんクライアント側のマシンパワーにも依存しない。

また、ビデオのみならず、静止画、オーディオ、テキストの編集がJavuNetworkのみで可能であり、さらに近い将来アニメーションにも対応する予定というクロスメディアなアプリケーションであることも特徴となっている。“コロンブスの卵”的発想がいくつも盛り込まれた製品・サービスなのだ。

コーネル大学からライセンスを受け、同社では小規模なビデオ関連企業と個人ユーザーの2つをターゲットとして設定。今年5月からはVideoFarm.comと名づけられた子会社を設立、サービスを始めている。これは月89.99ドルで、JavuNetworkを使用でき、1GBのビデオ、Web用スペースを借りられるというもの。

ビデオ関連企業の場合、Webページとビデオコンテンツの両方を制作し、高価なビデオ編集システムを購入、eコマースサイトを自前で運営するのはコスト的に難しいという層からの需要を見込んでいる。

まだサービスをスタートさせたばかりで、広告も打っていないため取材時点では会員は数百人ということだった。Webでのビデオ利用が増えるのは確実視されているが、コスト面などが普及への障害になっているのも事実。同社のユニークで小さなスタートは果たしてWebの新たな爆発を生む一因となるだろうか。



Webでのビデオ利用がもっと普及すると信じています

Javu Technologies社長兼CEO
Micheal Samoilov博士



同社の入っているビル。巨大総合スポーツ施設の一角に入っている

オフィスの広さに対してスタッフの数がとても少ない。聞けば開発はすべてロシアで行なわれているのだという。彼ら自身、ネットコラボレーションを実践しているのだ。

——現在インターネット業界ではビデオストリーミングがブームになっていますね。

Samoilov●Webとの関わりによって人々の経験が著しく変化しつつあると思いますね。 HTMLの登場が最初の波でした。それから画像、そしてTVを考えるようになった。動画を見ることをね。同時にインタラクティブなコンテンツの登場もあります。これはまだTV業界が実現していない部分です。TVではチャンネルを変えられるだけですが、Webの世界では、ビデオをユーザーがセレクトし、オンデマンドで見るといったことがすでに実現しています。自分で作品を作り、アップロードするといったことも可能です。

我々はWebでのビデオ利用がもっと普及すると信じています。パラダイムとしてはビデオデータが蓄積され、皆がアクセスできるようなもっと大きなビデオデータセンターのようなものができると思います。そしてサーバー上のビデオコンテンツとサーバー上のビデオ編集システムが普及するのではないでしょうか。

——インターネットとTVの融合についてはどう思われますか？

Samoilov●一般化すると思いますね。ゆっくりとですがインターネットがTVに取って代わっていくと思います。そしてそれはインターネットを通したビデオオンデマンドから始まると思います。ADSLとケーブルモデムの普及で一般ユーザーレベルでの高速接続が実現しつつあるからです。すでにインターネットラジオは普及していますよね。それと同じことがTVでも起こるでしょう。私はロシアのTVが見たいですからね（笑）。

——競合する企業はあるのですか？

Samoilov●我々のメインプロダクトであるJavuNetworkの「個人、企業にネットを通してビデオ編集システムを提供する」という点では競合する企業はありません。なぜならこれまでの編集システムはすべて、一つのマシンのためのものであったからです。ビデオホスティングという点では競合するところはあります。しかし、彼らはWeb上での編集作業を認めていません。あくまでアップロード、ダウンロードだけです。



G3パワーブックでJavuNetworkのデモを行ってくれた副社長のMax E. Orlov氏。コーネル大学のTシャツが同社をよく表している

——オフィスがチェルシー・ピアの中にあるとは思いませんでした。

Samoilov●ここにはいくつかのドットコムカンパニーが入居していて、マルチメディア産業の一端を担っているのです。チェルシー・ピア自体が、この場所をさまざまな“楽しいこと”が行われている最先端の場所にしようとしています。

——しかし、いわゆる“シリコンアレー”を選ばなかったのには理由があるのですか？

Samoilov●ここはいけませんか（笑）？ こんなにオープンで明るいですよ。自分で楽しもうという人がチェルシー・ピアに来るんです。人々はミッドタウンやダウンタウンであくせく働いてます。そして私たちはここで楽しんでるんです。ここはビーチフロントですから、いろいろと刺激があって、実際にいいアイデアも生まれています。

ASPという未開の地に挑戦する

今年の春以降、アメリカのインターネット業界で話題になりつつあるビジネス形態がアプリケーションサービスプロバイダー（ASP）である。

これはインターネットを中心としたネットワークを通じ、アプリケーションをユーザーに配信するサービス。使用する度に、クライアントには最新のアプリケーションが配信されるため、ユーザーはわずらわしいアップデートやそれに伴うコスト、セットアップなどの手間から解放されるといった利点が喧伝されている。

これはまさにJavu Technologiesの行なっているサービスと一致するもの。まだその可能性を探る段階の企業が多いなか、同社では一足早くASP事業を開始したパイオニアといえる。事業立ち上げに関してSamoilov 氏は「最先端の技術ですから、システムを作り上げることが一番大変でした。次に市場自体が非常に新しいということも。我々の位置付けが難しかった」という。

「いずれ大多数のアプリケーションはASPによって供給されるようになるでしょう。ただし、ADSLやケーブルモデムといった高速接続を必要としない点が当社の利点です。コンテンツもツールもいつも中枢部にあるため、タイムワーナーがやっていた、PCに映画をダウンロードして再生するサービスとは大きく違っているのです」

今後、他社もJavu Technologiesが提供するASPビジネスと同じ方向に進む可能性は高い。そのため、同社はビデオを中心としたサービス、という点に特化し差別化を図っていくようだ。

次のステップとして、編集機能および対応規格を「さらにアップすること」を最優先に考えるとしている。そのうえで、「現在は個人向けが主ですが、企業向けにeコマースを組み合わせたサービスを計画しています。サンプルビデオを見た後、そのまま商品をオーダーできるようなサービスです」と新たなビジネスの可能性も示唆した。

ASPと同社のサービスは、オラクルのNCを思いださせるが、やはりサーバーにアプリケーション、データを置く考え方で一時は時代の寵児的な扱いを受けたものの、残念ながら一般に普及することはなかった。同氏は「彼らは早すぎたと思いますね。インフラも整っていなかったし、価格もマシンパワーも市場に訴えるものがなかった」と分析、Javu Networkはプラットフォームを選ばず動作するという点が大きく違うと述べている。

だが、現在の状況ではASPとしてまだボトルネックとなる環境が多いことに気づく。たとえば、たしかに編集・配信はJavaアプレットでダウンロードせずにできるが、肝心の映像ソースのデジタル化が問題になる。DVから直接コンピューターに取り込めるユーザーはまだ少なく、それが可能ならある程度の編集がユーザー側でできることが多いわけで、同社のメリットが減少してしまう。同社ではテープを送れば、デジタル化してWebサーバーに登録するサービスも行なっているが、これでは最初の段階ではネットを活用できないということである。

こうして見ると、ASPも同社もまだ走り始めたばかりだといえる。NCの二の舞いにならないためには、どうやって走りつづけることができるかがカギになりそうだ。

From A New World
世界のファインダーから





今年のカーニバルは「ガヴィオエス」と「ヴァイヴァイ」の同率1位。写真は「X－9（シース・ノーヴェ）」

photo by AKINORI K. 晶章



橋 謙太さん
Kenta Hashi
編集プロダクション退社後、南米旅行に。1年2ヶ月の放浪の末、サンパウロの日本語情報誌「ブンバ！」に入社。現在、日系の旅行代理店「サクラ観光社」にて、日本語、広報を担当。今年、サンパウロのカーニバルチーム「ヴァイヴァイ」に参加。カーニバルにはまり、サンバの楽器、踊りの練習に励み、来年に備えている。ブラジルは治安が悪いと思われがちだけど、比較の問題で、安全とは言えないけど危険でもない。興味のある方は、遊びに来てください。
「サクラ観光社」のホームページとメイルは
http://www.sakuratur.com.br
sakura@sakuratur.com.br

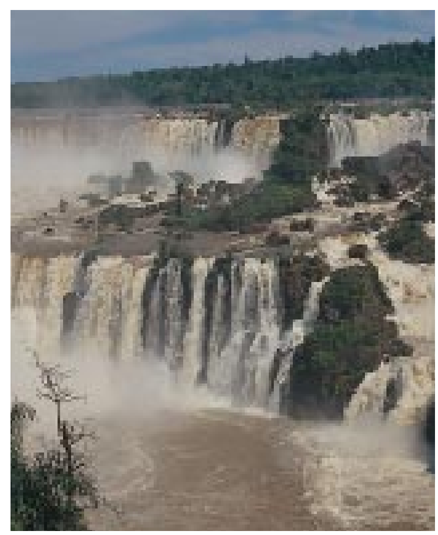
地球の裏側のブラジル、サンパウロに世界最大の日本人街がある。

今回は南米最大の都市、ブラジル、サンパウロで日系旅行代理店に勤務する橋謙太さんからのレポートです。

ブラジルというと、アマゾン、カーニバル、サッカーと思いがち。確かに間違っていないけれど、この国は日本の23倍、世界5位の国土を持ち、おまけに多民族国家ときてる。そんな簡単に、これがブラジルと言えるわけがない。大きく分けても北部は黒人や混血が多く、アフリカ系ですべてに熱く、ノリも良く、気候も年中夏。南部はイタリア、ドイツ移民の地域だから、黒人はほとんどいないし、サッカー以外の感心事には冷静だ。街の雰囲気は、まさにヨーロッパで、冬には雪が降るところもある。では、こんな雑多なブラジルのサンパウロはというと……。

最大の日本人街リベルダーデ

南米経済、GNP世界第8位のブラジル経済の中心地がサンパウロだ。最低月収が100ドルちょっとでありながら、最高経営責任者の年収は工場労働者の48倍（世界第2位）という経済格差のあるブラジルで、少々オーバーだが、サンパウロ市の予算がブラジルの予算だと言われたりする。だからサンパウロの物価は、ブラジルレアルの暴落があったとしても高いのには変わりない。日本より物価が安いだろうと思って来ると痛い目に会う。そんな、経済都市のサンパウロは、移民の国を具現化したさまざまな人種で構成されている。だから世界中のおいしい料理が楽しめる。そして、世界最大の日本人街リベルダーデもここにある。全く日本の裏側なのに、街を歩くのは大半が東洋系、スーパーの袋を下げたおばさんたちが立ち話を日本語でしていたりする。もちろん、お店の看板も日本語が溢れて



サンパウロからバスで16時間。アルゼンチンとの国境にある世界最大のイグアスの滝は迫力満点！



地下鉄駅もある日本人街リベルダーデのメインストリート。最近は中国、韓国系の人、店も多い



サンパウロ発信のブラジル情報誌「ブンバ！」。月刊オールカラー60P、650円。右は「ブンバ！」の社内。興味のある方は、bumba@nethall.com.br

いる。マクドナルドの看板だってもちろんカタカナ。食材はもとより本やCD、ビデオだって日本のものはなんでも簡単に手に入る。

海外での障害となる言葉の問題もここではあまりない。母国語のポルトガル語を喋らなくても、生活の不自由はほとんど感じない。おもしろいのは、日本に方言があるようにブラジルの日本語にも方言があること。90年前に、初めて日本人がやって来てから、さまざまな方言が混じりあったような印象を受ける。雰囲気も言葉も日本の地方都市のようなところが、サンパウロの日本人街なのだ。

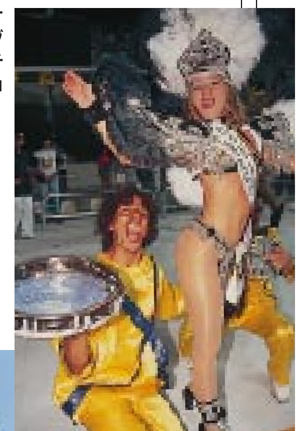
リオに負けないサンパウロのカーニバル

サンパウロの大半の人が感心を持っているのが、サッカーとカーニバル。サンパウロ市のサッカークラブは、今年リベルタドーレス杯で優勝した「パルメーラス」（今年11月、代々木のトヨタカップに出場）、阪神ファンの上をいく過激なファンの多い「コリンチャンス」、国際タイトルの最も多い「サンパウロ」などがある。ブラジルのサッカーの熱狂ぶりは、日本のテレビでもお馴染みのように凄まじい。

カーニバルで有名なのはリオ・デ・ジャネイロだけど、実はこの時期（2月、3月）、各地でカーニバルが開催される。外国人はリオに行くけれど、通はアフリカ色の強いサンバの本家、サルバドールやオリンダに行く。ここサンパウロも「リオに負けるな！」の勢いで毎年レベルアップ。リオのカーニバルを脅かすのもそう遠い日ではなさそう。カーニバルは道路上でやっているように思われがちだが、リオやサンパウロには専用の特別会場があって、ここでトップチーム（リオは14、サンパウロは12（来年は14）。1チーム約3,500人）が優勝をかけて競いあう。踊るだけなら参加するのも簡単で、本番の2週間くらい前までに各チームの練習会場でお金を払って衣装をもらえばOK。後はテンションをあげるだけ。ブラジルの1年は、この日のためにあると言っても過言ではない。早いチームは5月から練習を開始。1月ともなると、週2〜3回ある練習は、みんなビール片手に踊り、毎週がお祭り。だいたい21〜24時に行なわれる練習では、女性達は、ボリュームいっぱいに延々とリピートする、その年のチームのテーマ曲に合わせて、日本人にはまず不可能な腰の振り方で踊る。男性たちもそれを凝視しながら踊る（男性が女性をじっと見るのはブラジルでは普通）。カップルはキスをしまくり、お母さんは爆音の中で眠る赤ちゃんを抱えて踊る。おばさん、おじさんも粋に踊る。こんな阿鼻叫喚な世界が、カーニバル約2ヶ月前から始まり、本番の日は全市が爆発！すべての交通機関はカーニバル優先の交通規制となり、バスの運転手は飲酒運転、街中がアルコールとサンバ1色。飲みまくり、踊りまくり、ホテルはパンク状態で、12月生まれの子供が異常増殖する。

ブラジルに来るなら、やっぱりこの時期。ブラジルに住むのはカーニバルがあるからと、私情を交えながらも、そう思わせてしまう、熱〜い、熱〜い一瞬がカーニバルなのである。

サンパウロは日本人にとって居心地よく、約1,100万人の混沌とした人種、街並の中で、確実にそれらを一体化にさせるサッカー、カーニバルを持った大都市なのだ。



「ガヴィオエス」のダンサー。「ガヴィオエス」と「ヴァイヴァイ」はサッカーチームの「コリンチャンス」の応援団でもある



市の中心「セー教会」。ラテンの国に洩れず周辺は平日、買物客で賑わうが、日曜日は店も閉まり人もまばら

Photo by AKINORI K. 晶章

サンパウロのMac事情

長い間、経済鎖国をしてきたブラジルだが、近年外国資本をようやく受け入れるようになった。といっても、海外の製品、特に車、電気製品は高く、日本の2〜3倍はする。それでも、持っている人は、びっくりするほどたくさんいる。経済格差が激しく、金持ちか貧乏、中間層が少ない。先進国並の物価の中、低所得の人にとっては、生活の厳しいところだ。

コンピューターの普及率は日本の上を行くのではないか、と思わせるほど多い。企業はもちろん、デパートのレジなどでもコンピューターは当たり前。そしてMacだが、Mac専門店があり、iMac 266MHzは定価3,390レアル（99年7月現在日本円で約245,000円）、割引価格で2,890レアル。これは、電気製品の高いブラジルにあって、日本の卵並に優秀な価格ではないだろうか。Macのシェアだが、Macを導入している日系の広告代理店「JUNCO」の話によると「デザインにはMacのほうが、やはり使い勝手がいい」とのこと。その言葉通り、一般ユーザーよりもデザイナーの使用率が高く、プロ好みのコンピューターという認識は日本と同じ。ちなみに日系企業の大半は、ポルトガル語と日本語環境の2つのコンピューターを使い分けている。



日系の広告代理店「JUNCO」。日本の広告代理店で働いていた経験もあるマーケティング部の坂和氏



ブラジルのMac専門誌「MACMANIA」。オールカラー、60ページ、定価5ヘアル

LIFE COLLECTION



その美しいスタイリングで、博物館にも永久展示されている掃除機。機能も卓越した凄さを誇るDC03。

たとえばアーロンチェアにスウォッチの電話機など、最近、素晴らしいデザインの製品が世界中のインテリアや家電機器で続々と登場している。その流れを受けて、日本でもインテリアと家電のデザインに対する注目度がアップしている状況だ。

今回紹介するのは掃除機。イギリス生まれのダイソンのDC03タテ型掃除機というモデルだ。薄いブルーのスケルトンボディが、およそ掃除機とはかけ離れたイメージを抱かせる。目を引く斬新なスタイルは、まさにインテリアにもなりえるカッコ良さだ。しかし、このDC03は、ただスタイルを追っただけのものではない。機能的にも優れたものを、随所に持ち合わせているのだ。

まずはダイソンの特徴とも言えるデュアルサイクロンという機能。これは５段階の空気ろ過・清浄システムだ。簡単にいえば掃除機の中に取り込まれたホコリやゴミを含んだ空気がサイクロンの中で加速され、遠心力によって弾き出され、透明シリンダーに溜まる仕組みだ。そう、ダイソンの掃除機は、従来の掃除機にあるようなゴミパックを持ち合わせていない。ゴミパック式の掃除機では、溜まったゴミの中を空気が通り抜けるため、外に排出される空気の中に悪臭や微小なチリが含まれてしまう。ところがダイソンの掃除機の場合、そのような汚れた空気が外に出ることはまったくない。これは衛生面でも大変優れているわけだ。

さらにDC03はタテ型掃除機では世界で唯一、2つのHEPA規格フィルターを搭載している。そのためにあらゆるタテ型掃除機の中でも、最も高レベルな空気濾過、清浄性能を備えているのだ。最初のHEPAフィルターは殺菌スクリーンを備えており、有害なアレルギー源を捕らえるだけでなく、ダニやバクテリア、カビなども退治する。第２のHEPAフィルターでは、0.1ミクロンに至るホコリや微粒子に、掃除機自体のモーターから放出される有害なカーボンダストをも捕らえてしまう。さらに第2フィルターは交換不要、第１フィルターも12ヶ月に１度の交換でOKと、経済的にも優れている。

このほかにも透明フィルターでゴミの量も確かめられたりと、優れた機能が随所に盛り込まれている。しかもこの透明フィルター、掃除することによりゴミが吸い込まれる様子が一目瞭然。ゴミがフィルターの中で凄い勢いで回転するさまは、DC03の威力を目の当たりにできることでもあり、ちょっと見ものだ。使っても楽しく、眺めても嬉しい。ちょっとキレたデザインがインテリアにもなる掃除機がDC03なのだ。

●問い合わせ先
ダイソン（株）
03-3238-8812
http://www.dyson.com/

text：Masahiro Sugimoto



⬆上下についたHEPAフィルター。左は透明フィルターで、ここで大きなゴミを貯める仕組み。その後、空気は本体右側に移り、HEPAフィルターで空気を徹底的に美しくするモーターのカーボン出すとまで取り除くなんて。ハッキり言って凄すぎる



⬆ダイソン掃除機DC03型（デュアルサイクロンクリア）。立ち姿も美しいスタイリングだ。本体下部のブラシ部分は折り畳み可能で、倒せばベッドの下などにも置くことができる



⬆立てておく場合はPの位置に。凝ったつくりなのも嬉しい



⬆大きな車輪は移動を楽にしてくれる。ブルーとイエローのツートーンが美しい





⬆➡掃除機らしからぬ美しいカラー。何でもこのスケルトンカラーは、あのiMacの色の元になったのだとか。ジョナサン・アイブも、このDC03を目にしたのだろうか？



⬆ボディ背面に搭載されたホース。部屋の細かい部分にまで着実に行き届き、機能的に掃除できる

携帯情報端末ホットライン

GPSを軸に機能を充実させたユニークな情報端末

GPSモバイルコミュニケーター Locatio（ロカティオ）

さいとうよしこ

GPSモバイルコミュニケーターとは？

エプソンから発売されたばかりのGPSモバイルコミュニケーターLocatio（ロカティオ）。搭載されている機能は、GPS（衛星による位置情報サービス）、Webブラウザー、デジカメ、スケジュール帳、またPHS端末搭載のモデルも用意……と、何でもこれ1台でOKという端末にも見える。量販店にはこの手の携帯端末がずらり。でも、どれも同じに見えて、もはや食指は動かない。しかし、実際に触ってみるとこのLocatioは「何でもできる便利で無個性な端末」ではなく「GPSとWebサービスをフル活用した個性的な端末」だということがわかってきた。最初からそう言ってくれればいいのに。

使ってみてわかるその実力

今回、触ってみたのはPHSユニット付きのCOMモデル。PHSユニットとGPSシステムを除いた本体主要部の大きさはザウルスくらい。PHSとGPSは本体電源をかなり消費するので、マニュアルには通常操作で6.5時間と書かれているものの、それにしてもバッテリーの消耗が早い印象（GPSのアンテナの収納を怠ると完全にはオフにならず、実際、道に迷っているうちにバッテリー残量ゼロのうき目に……）。実際、持ち歩いて6～7時間しか充電池のもたないPHS端末、それもキャリアはDDIポケットなのにPメールのみ、PメールDX非対応だと思うと、ほぼ実用性はない。が、キッパリと「地図専用端末・おまけ付き」と発想を転換すると、実に“いたれりつくせり”の端末なのだ。

GPSでいま、どこにいるかがすぐわかる

カーナビでおなじみのGPSで現在位置をキャッチ、ビルなどで南方のGPS衛星への見通しが悪い場合は、自動的にPHSによる位置検索サービス（DGPS）に切り替わる。指定した場所から目的地までの道順、方向と距離を記録する「ウェイポイント」、地図上へのメモの貼りつけ、内蔵されていない地図のダウンロード……と、地図画面を呼び出してからのLocatioの動きはかなりスマート。ぴあMAPからのダウンロードや路線図、現在位置周辺起点の職種別施設検索なども便利に使える。地図は日本国内をフォロー。知らない場所では心強いナビになりそう。パーソナルユースより、グループ旅行や出張で持つとより実力を発揮しそうな、ユニークな端末だ。

GPSコミュニケーターLocatio（ロカティオ）PNV1000P
価格●オープン価格（店頭で10万円程度）
問合せ●エプソンLocatioインフォメーションセンター042-585-1131／06-6398-5591
URL●http://www.i-love-epson.co.jp/locatio/

PHSユニット付きのCOMモデル（PNV1000P）とナシ（携帯やPHSに接続可能）のSTDモデル（PNV1000）がある。デジカメのCCDは27万画素で、メモまたはWeb用程度。アドレス、スケジュール、Webブラウザなどのベーシックな機能も合格点。GPSとPHSのユニットの付いた携帯情報端末と考えれば納得の価格だろう





独自のWebブラウザーを搭載。ユーザー対象のi-Point network会員になればパーソナルなWebページがもらえ、メモや写真をそのページに貼り付けておくこともできる



操作は付属のタッチペン、サイドのボタンで行なう。初回出荷分にはコンパス付きのストラップが同梱されているので、南の空の見通しを確認してGPSを起動すると検索がスムースにいく



デジカメで撮った画像は、即座にアルバム形式でブラウズできる。他の機能とメモリーを共有しているため、撮影枚数は一定ではない

PHSによる64Kbpsデータ通信 本格的に稼働

1998年11月にアステルがPHS端末を2台つないでの64Kデータ通信を発表したが、まだあまり実用性があるとは思えなかった。

しかし、今年4月からNTTドコモがPIAFSによる64Kデータ通信をスタート。64Kデータ通信は、64Kパルディオ611S、またはドッチーモ端末＋専用通信カードDC-6Sが必要。対応プロバイダーはBIGLOBE、SANNET、OCN、RIMNETなどと、まだまだ少数派だが、166の特番発信でも接続が可能。方式は“ギャランティ型”で最初にキープできたアンテナが1本か2本かによって、32K／64Kbpsの通信速度が決まる。電波が不安定になるといきなり切れてしまう心配はあるけど、速度は比較的安定している。

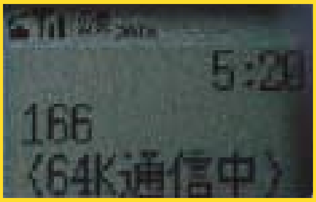
サービスエリアはドコモ中央の場合「ほぼ山手線内」というフレコミ（1999年秋頃には、東京23区、横浜市、川崎市まで広がる予定）だが、5月ごろから自宅最寄りの東西線・西葛西駅前でも64Kbps通信可能になった。逆に山手線のど真ん中のMACLIFE編集部周辺ではまったくダメと、まだまだ場所しだい。

新PowerBook G3でのテストでは、Webからのダウンロードで32Kbps時の約1.5～2.5倍の速度が得られた。モバイル時のストレスが解消されるくらいのスピード感だ。

一方、DDIポケットも7月30日から64Kbps通信に対応。こちらは「ベストエフォート方式」を採用、やはり2回線を使うが、つながったままで状況に応じて自動的に32K／64Kbpsに変更される。対応端末とカードも同時発売の予定。



S611用のアダプタはコンパクトフラッシュのものと同サイズ。保証はされてはいないが、兼用できる



64Kエリアでも、回線が空いていないと32Kでしかつながらない。通信料金は、現在のところ32Kでも64Kでも同額



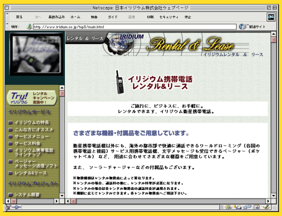
64Kパルディオ611S
価格●25,800円
問合せ●NTTドコモ0120-898956（PHS全般について）
URL●http://www.nttdocomo.co.jp/
現在唯一の64Kデータ通信対応のデータカード一体型PHS。同梱のPCカードアダプター（写真下部）を利用してPCカードスロットに装着する。（シャープ製）

イリジウムはレンタルで

話題性に比べて、あまり利用者が伸びていないといわれる衛星携帯電話「イリジウム」。家族がスリランカに出かける際に通話料金を比較してみたら、衛星を使わない携帯電話とそれほど差はなかったが、やはり20万円以上の端末価格では買うには高い。

では、レンタル／リースはどうだろう？　レンタル料金は保証金10,000円程度、日額3,000円程度で電話機の受け渡しなどの都合上、約1週間前に手続きを完了する必要があるものの、これなら海外旅行時にちょっとという気にもなる“手が届く”料金だ。

また、レンタル・リース利用者を対象にプレゼントキャンペーンも開催中。レンタル取り扱い会社、キャンペーンについては日本イリジウムのWebページを参照のこと。ただし、法律で持ち込めない国もあるので、利用前に要確認のこと。





KYOCERA
イリジウムシングルモード携帯電話SS-66K
価格●248,000円
問合せ●DDIカスタマサービスセンター・イリジウム担当0077-2311-0078
URL●http://www.iridium.co.jp/
普通サイズの携帯電話にイリジウムユニットを取り付ける形のデュアル端末もある。とはいえ、イリジウム専用で使うならシングルモードが最適

PメD遊ぼう CD-ROM

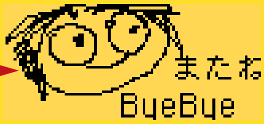
DDIポケットのPメールDX専用端末「文字電話」がすっかり生活の一部になった人だけでなく、対応端末は持っていないが「PメールDXでのメール交換に参加してみたい」人にもおススメできるフリーウェアがある。

きむきむ氏による「PメD遊ぼう」は現在ver.1.1.5bまで公開中。PメールDXで送受信できるビットマップ画像はMacでは扱いにくいが、このソフトは他の形式の画像ファイルを送受信できる形式に変換。もちろんその場で手書きした画像もOK。MacからPメールDXユーザーに送信できる。

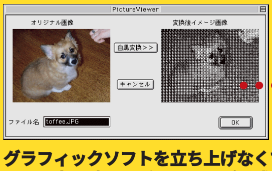
送る端末によって画像のズレなどを感じることがあるが、実際PHSでのやりとりにも似たこのシンプルさは魅力的。カナ英数20文字でやりとりするPメールも送信可能（DDIポケットのPメールセンターに発信するのでドコモ、アステルのPHSには送信できない）。簡単なメーラーとしても充分使用できる。

きむきむのプログラミング研究所●
http://www.alpha-net.ne.jp/users2/kimkim2/





マウスで描くのでたどたどしいイラストになるが、これも「文字電話」っぽい。文字入力も可能





グラフィックソフトを立ち上げなくても、写真や地図をビットマップ形式にできる。サイズを調整して送信OK

Yahoo! Japanにページャーが登場!

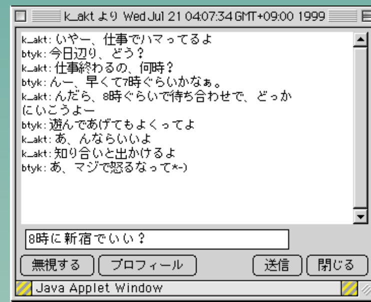
Javaベースで簡単にチャットができる

続々と新しいコミュニケーションツールが登場するインターネット、今回紹介するYahoo!ページャーはYahoo!をサーバーとして利用するチャットシステムだ。どのような使い方ができるのかを追ってみよう。

金曜日、オフィスにて

忙しかった一週間も終わりかけた金曜日。いつもなら知人と食事でもして帰るところだが、今週は仕事が忙しくて全然約束も取り付けていなかった。これからメールで知人を誘っても、返事が来るのは早くて3時。かといってビジネスアワーだから携帯電話への連絡は避けたい。ここはひとつ、先日、登録を済ませたYahoo!ページャーを試してみる絶好の機会かもしれない。

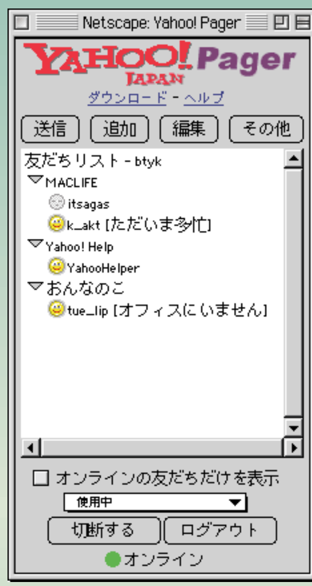
Yahoo!ページャーは、サーバーに接続しているユーザー同士で1対1のチャットを実現するYahoo! Japanのサービスのひとつだ。利用するには登録する必要があるが、大した手間ではない。チャットなので、相手とリアルタイムでやりとりできる。同時に3人以上で会話をすることができないのが残念だが、電話ほど先方に迷惑を掛けずに話ができるのは嬉しい。MacではNetscapeに限られているものの、Webブラウザーだけで会話ができるのは便利だ。



受信したメッセージに返信すると、チャットウィンドウでチャットが行える。Yahoo!に登録したプロフィールを確認することも可能だ







Yahoo! ページャーのコンソール画面。「友だちリスト」で黄色で表示されているのは現在接続しているユーザー。選択して「送信」ボタンを押すと、メッセージを送信できる。また、下にあるプルダウンメニューを使えば、「オフィスにいません」「ただいま多忙」といったメッセージを友だちリストに表示しておける

友だちリストに表示するメンバーを編集したり、特定の相手からの受信を拒否するなど、チャットを支援する機能も充実している（下）。これらのボタンをクリックすると、ブラウザーに登録画面が表示されるので、設定内容を入力してサーバーに送信するという流れになる。右は、編集メニューで「友だち/グループ」をクリックしたところ。このように、設定はサーバー上に保存するため、自宅や会社、MacやWindowsなどのなど環境の違いを問わず、同一の個人データを利用できる

5分で約束が成立!

このページャーを勧めてくれた知人はかなりハマっているらしく、常にページャーのメッセージを受け付けられるようにしているとのこと。会社でも使っているようだし、ページャーのIDも持っている。先日は自宅でこのページャーを試したばかりだ。

まず、ブラウザーでpager.yahoo.co.jpにアクセス。指示に従ってIDとパスワードを入力すれば、すぐにページャーウィンドウが開き、「友だちリスト」が表示される。この「友だちリスト」のデータはYahoo!サーバー上に記録されているので、あらかじめ家で登録しておいた知人のIDが一発で表示される。

「友だちリスト」では、メッセージを送信できる相手が一目瞭然。黄色で示された知人のアイコンをさっそくクリックして選択、ウィンドウの「送信」ボタンをクリック。送信するメッセージを入力する小ウインドウに呼びかけの文章を入力して「送信」ボタンをクリック。30秒もしない間に返事が戻ってきた。

相手がメッセージを送信すると、チャットウィンドウを備えた小さいダイアログボックスが表示される。もうここからはリアルタイムチャットだ。

ちょっとした会話の後で、夜の8時に待ち合わせ決定。この間、わずかに5分程度。

さすがに男2人では寒いので、ページャーのIDを持つ女の子の知り合いにも声を掛けておこう。リストを再び見ると、ページャーには接続しているけど席を外しているらしい。「オフィスにいません」の表示が消えたらメッセージを送っておこう。

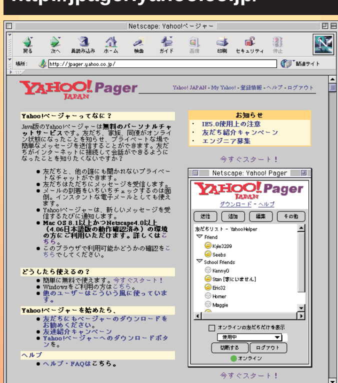
理想にはまだ遠い？

このような使い方がYahoo!ページャーの理想的な形だろう。だが実際には、プロキシーに未対応だったり、不在時にメッセージを受け取るとウインドウがどんどん開いてしまう、接続していない場合にはメッセージを送れない、1対1という制限があるなど、まだ未完成な部分が多いのも事実だ。

同様のサービスとしては、エキサイト（www.excite.co.jp）が「エキサイト・パル」というページャーサービスを提供しているが、Windows用の専用ソフトのみという寂しい状況だ。携帯電話のメール機能やICQ（AOLに買収された）、Webの掲示板やチャットなど、パーソナルコミュニケーションのためのツールが溢れているが、今後どのようなツールが登場するのか期待される。（秋田克彦）

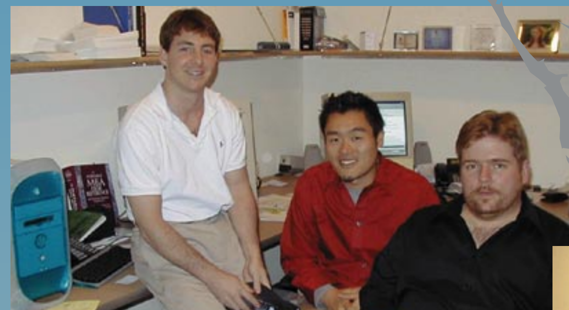
CHECK!

http://jpager.yahoo.co.jp/



YAHOO! Pagerのページ。使用法や条件などの説明がある

シリコンアレーの若き起業家、Mark Crone氏が、新たなインターネット企業、Supportcity.comの立ち上げのために見つけたオフィススペースは、マンハッタンにある何の変哲もないビルの11階だった。実はこれこそが、最新インターネット設備を整えた注目のハイテクスペース「TechSpace」だ。「インターネットコミュニティを構築する」目的で設立された約2万平方フィートのスペースは、社員が2〜4人のインターネット企業に対して、受付からネットワークシステムまで、企業に必要なインフラをすべて提供する。ホテル感覚でオフィスを持てるところが人気を集め、昨年7月にオープンして2カ月でテナントはすべて埋まり、現在、60社以上が入居待ち状態だという。





PredictIt!の社員。左端がAndrew Merkatz社長（上）。右はTechSpaceの共同設立者、Chris Whittman氏

ニューヨークに出現したハイテクスペース

ネット企業のインキュベーター「TechSpace」

オフィスに必要なすべてを提供

「オフィスを設置しようと思ったら、コンピューターやネットワーク機器を買い、T1回線を引いてLANを構築し、その他にもコピー機、ファックス、デスク、ソファーなど多数を購入する必要がある。TechSpaceでは、これらすべてを共同で使用できるので、新設企業にとっては大幅なコスト削減につながる。インダストリアルな感覚の会議室やリラックスした雰囲気の休憩室、受付サービスなどは、プロフェッショナルな企業という印象をつけるのにも最適だ」とTechSpace社のChris Whittman共同設立者は語る。

同社創設者のDebra Larson氏は、不動産ブローカー時代にこのアイデアを思いついたという。新しいインターネット企業が次々と設立される中で、ハイテク設備が整った短期滞在型オフィスへのニーズが急速に高まっていたが、そんな物件はどこにもなく、自らそうしたスペースを作ろうと考えた。1社分のスペースは平均2〜3畳程度で月々800〜1500ドル（約9万6000円〜18万円)、T1回線のアクセス料金は1人50ドル（6,000円)。現在、PredictIt!、Net4Allなどの新設企業がテナントに入っており、Gateway、Priceline.com、@Homeなどの大手企業もこのスペースにニューヨーク支社を設置している。

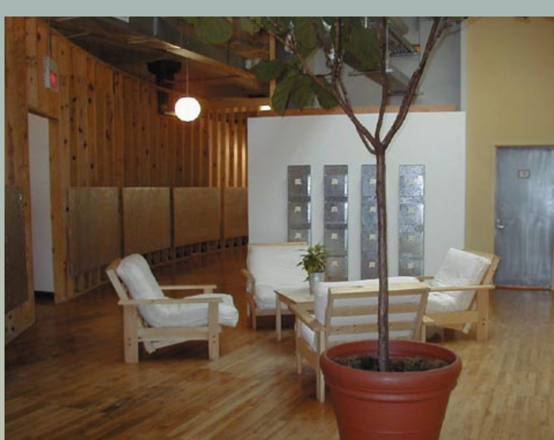
ネット企業のインキュベーターとして

TechSpaceはまた、ベンチャーキャピタルを集めるためビジネスプランを立てるサービス、企業が成長した際には本格的なオフィススペースを見つけるサービスも行なっている。つまり、インターネット企業立ち上げの最初から最後まで面倒を見ようというわけだ。Whittman氏は「ベンチャーキャピタルなどの付加価値を提供している不動産など、他には存在しない。我々は、いわゆるネット企業のインキュベーターだ」と語る。また、インターネット企業のみが集まったTech Spaceでは、企業間の交流も活発で、テナント間でビジネスが行なわれることも多々あるという。たとえば、PredictIt!では同社サイトのWebデザインをNet4Allに依頼しているという。

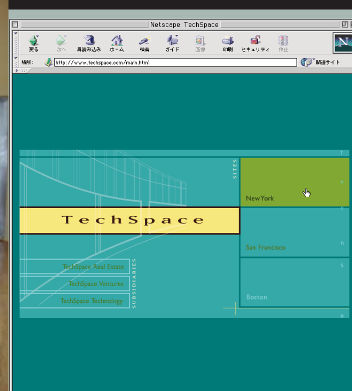
テナントの反応は？

さて実際、テナントの反応はどうなのだろうか？　PredictIt!のAndrew Merkatz社長は「僕達のところは、賃貸料は1,500ドル（約18万円)、コピー機使用やネットワーク接続料金に500ドル（約6万円）ほどかかる。しかも、2つのスペースを借りているので毎月4,000ドル（約48万円）支払う計算だ。社員は全部で6名なので、ちょっと割に合わない気がする」とぼやく。また、前述のMarkは現在4名の社員を抱えており「最初入ったときの賃貸料は800ドル（約9万6,000円）だったが、今では1300ドル（約15万6,000円）に値上がりしている」という。どうやら、短期滞在型の企業にとっては便利な場所だが、長居する場所ではなさそうだ。TechSpaceでは、現在新たに下の階を改築中で、そのテナントもすでに決まっているという。また、ボストン、サンフランシスコにも同様なスペースを構築しており、今秋には25箇所でTechSpaceを開設する計画も立てているのだという。

（写真・文：長野弘子／Hiroko Nagano）



http://www.techspace.com/







TechSpaceのWebのフロアプランのページをクリックすると写真が表示される。左上はロビー、左下は会議室、右下はカフェ

On the Net



初めてサインするの図
（撮影：伊藤晃）

ウソツキは歌手の始まり（かも）

青柳美奈子

（あおやぎ みなこ）
94年、プロの作詞家としてデビュー。Romi、高橋由美子、田村英里子など、多数のアーティストをはじめ『ときめきメモリアル』のイメージアルバムやTV番組などの楽曲に作品を提供。現在、「自称歌手」から「公認歌手」を目指し、作詞家は休業中

第3回 私はコレでへこみました

毎日暑い今日この頃ですが、お元気ですか？　えーと、私は現在へこみ中です。そーなんです、またやっちゃったです。

それは、『だめって』CDリリースの先行発売ライブを渋谷Egg-manにて行なった時のこと。会場に来てくれた人が予想外に多く、「緊張しちゃイケナイ、緊張しちゃイケナイ」と心の中でつぶやけばつぶやくほど、緊張度が増していく私。それでも歌っているうちに楽しくなってきて、無事に3曲が終了。4曲目の『だめって』を歌い終わった後、なんだか一人で勝手に感動して余韻に浸りまくってしまい、気がつくと「あれ？　もう次の曲のイントロ始まっちゃってる！　入るとこ、どこだったけ？わからないよ〜、うわ〜、どうしよ〜」と、1番のサビ前にいくまで、ボーッと立ちつくしてしまいました。汗、汗。

基本的にライブは、打ち込みは使わずになるべく生音だけでやるのが好きなのですが、今回はCD収録曲はCDの演奏に近い形でやろうということで、4曲目以降は打ち込みと同期させての演奏でした。ループのドラムがグルグルと鳴り響く中、歌入りに失敗して入るに入れない私でしたが（そーいえば、小さい頃にやった縄跳び遊びも入るのが下手だったよーな）、表からは見えないところでこっそりといつも支えてくれてるバンド仲間とスタッフの方々、そしてEgg-manに足を運んでくれた方々の暖かい拍手に包まれて、おかげさまでとても楽しくライブを終了させることができました。どうもありがとう！！

さらに嬉しいことに、この連載を読んでライブに遊びに来てくれた人も多く、「ライブ、楽しみです」といった励ましのメールを多数いただいたり、ライブの後にも「あおやぎ、頑張れ！」といった応援メールを送っていただいたり（嬉しいので何度も読み返したうえ、印刷までしてたりして、えへへ）。

つい先日も某FM局のDJの方とホームページを通して知り合い、CD曲はバンバンかけて宣伝してくれるわ、『青柳美奈子総特集デー』まで作ってくれてゲスト出演までさせていただきました。

小さなきっかけから始まった人との繋がりが大きなパワーをくれる不思議世界、インターネット。もしもインターネットがなかったら、もしもホームページを作ってなかったら、現在の私はあり得ない。ああ、恐るべし！じゃなくて、ありがたや！　インターネット！　と、しみじみ思う毎日です。

ライブ終了後はちょっとへこんではいたものの、へこんでいたからこそ気がつくこと、見えることもいっぱいあって、失敗はネタに、いやいや、失敗は成功に、へこみはジャンプするためのバネだと思って！　えーと、とりあえず今日も頑張りたいと思います。

よろしくどーぞ。汗、汗。

ウソツキは作詞家の始まり
http://www.alles.or.jp/~mina0724/



ようやくRealPlayerでの試聴が可能になった。「泣きついた友人が行方不明になり、自力でアップしました」とのこと。8月19日、池袋サンシャイン『トライスクル・ガール ポップGIG』出演（問合せ03-3292-8581）

On the Net で Get



Illustration：ケイコ・モス

華泰茶荘「華泰名茶」
http://www.chinatea.co.jp/



難しい漢字が並ぶお茶の名前にひるまずに、フィーリングで選んで飲んでみるのもいいかも



きちんとしたお茶の入れ方を覚えて、繊細かつ豪快な手さばきを披露するのも中国茶の醍醐味



中国茶の世界は深い。その長い歴史から、茶に含まれる成分&効能まで、じつに奥深い。最近注目されている烏龍茶ポリフェノールを一例として、中国茶には多種のビタミンや、体に良い有効成分が多く含まれている。またメンタル部分に静かに作用してくれる深い香りとお茶の効能も気になるところ。日本の茶道のルーツである喫茶の習慣も元を辿れば中国茶に行き着くのだ。う〜ん、深い……と、深い話はこれぐらいにして、とにかく仕事の合間や、家でのくつろぎタイムに、いつもがぶ飲みしているスーパーのお茶をちょっとだけランクアップしてみませんか？　その極上の香りと味は、あなたのプライベートタイムを豊かにしてくれるはず。

しかし、残念ながら中国茶専門店はまだまだ数が少ない。それでも「専門店に行く時間がないけど、飲んでみた〜い」という方のために、台湾産のお茶中心の中国茶専門店の老舗、華泰茶荘がインターネット通販をしてくれているのだ。ああ、なんてありがたいの。

華泰茶荘は、150年以上の歴史を持つ台湾最大規模の中国茶のお店で、自社の茶畑と工場を有し、熟練した職人さん達が、収穫から生産まで、一貫した理念のもとで作業しているので、品質はお墨付き。自分が飲みたい銘柄をHPでよく確かめて、ボタンをクリックするだけでそんな極上の中国茶が手元に届き、いただけるのだ。

しかし、相手は奥深い中国茶、ある程度の予備知識がないと「どれを買っていいかわかんな〜い」ということになりかねない。でも大丈夫。このHPでは、お茶に関する予備知識&中国茶の種類から歴史まで親切に教えてくれる。もちろん「中国茶のおいしい入れ方」のページもあるので、初心者も安心だ。

さぁ、おいしい中国茶を手に入れて、すてきなウンチクをたれながら優雅なティータイムを演出しよう！

山口桜子（やまぐち さくらこ）
規則正しい生活を心掛けるOL詩人。お仕事&文筆活動に励む毎日を送っている。ほかに女性に関する研究会を主催

第3回 うだるような夏の午後は、極上中国茶でリッチなティータイムを！

第3回 ハリウッド映画最前線

『EYES WIDE SHUT』

マックス桐島（まっくす きりしま）
http://www.saizensen.com/
ハリウッドの若手日本人プロデューサー。これまで8作品をプロデュース。現在、『Easy Rider2』の製作準備のほか、CBSとの提携によるインターネット用映画のプロデュースなどを手掛けている

視覚の天才として映画史にその名を残す巨匠、スタンリー・キューブリック。完成1週間後に他界したため、彼の13作目で遺作となったサイコスリラー『EYES WIDE SHUT』は、セックスに絡む「暴露と否認」、「誘惑と拒絶」といった人間の本能をモチーフに描き、異様な雰囲気を醸し出している。

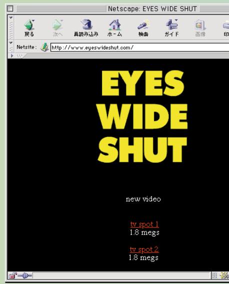
7月16日のニューヨークのワールドプレミアに先駆けて行なわれたクルー試写会で一足先に鑑賞させてもらうことができたが、過去にも、「この世の悪魔的要素」を描いていろいろと話題を提供してくれたキューブリックの創造性が、ハリウッドのパワーカップル、トム・クルーズとニコール・キッドマン夫妻という格好の主演スターの存在感と相まって、見事に開花。玄人好みのサスペンス映画に仕上がった。極秘主義が徹底されただけにクルーも全員、完成が待ち遠しかったらしく、試写会場は興奮と期待で一杯の感があった。

精神科医のビル・ウィリアム博士（クルーズ）とその妻アリス（キッドマン）は、ドレスアップの最中にもお互いに欲望をかき立てられるほど夫婦仲がいい裕福なカップル。豪華なマンションでのクリスマスパーティーに招かれたウィリアム夫婦は、シャンペンでほろ酔い加減のアリスがダンディーな年輩の紳士と、ビルも二人のブロンド美女を両手に華と、個々の自由奔放な夢の世界に没頭していく。しかし、その一人がトイレでドラッグ中毒症状を起こしたことから、華やかな上流階級の「裏の姿」が暴露され始める。

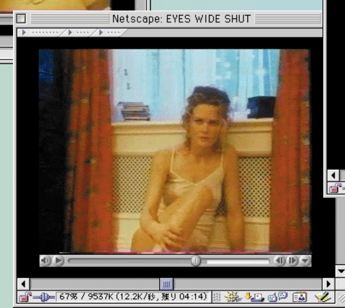
死と直面し興奮した夫妻は、帰途、異常なほどの性欲にかられ、帰宅後、お互いの浮気に関する心情を告白しあいながら、恍惚としたセックスを経験する。アリスが船員との浮気を克明に語る間、じっと聞き入るビルは、嫉妬心にかられ売春婦と一時を共にし、往診中に目撃した、死んだ父親に最期の情熱的な口づけをする娘に感化され、死体置き場で屍姦までしてしまう……。

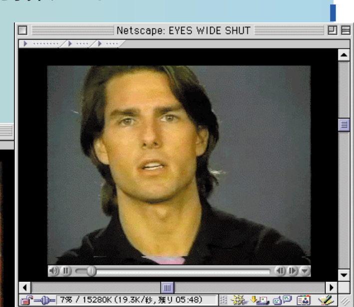
ワーナーブラザーズによるサイトはビジュアル中心で、QuickTimeによるTV用と劇場用予告編（キューブリック自ら編集）を観ることができる。セックスアピールと芸術性に富んだハイセンスなものだ。劇場用予告編はクルーズのインタビューを挿入してあり、DVDタイトルのようでもある。

オフィシャルサイト
http://www.eyeswideshut.com/









R指定の作品であるだけに、予告編にも妖しさが垣間見れる。劇場用予告編には、トム・クルーズのインタビュー（上）も収録されている

the Net

Check the Artist Vol.3

影山亜紀子
（かげやま あきこ）
世界をまたにかける追っかけ。『ルーディーズ・クラブ』など音楽誌のライターとしても活躍

BEN FOLDS FIVE

今月は、9月に来日が決まったベン・フォールズ・ファイヴ(以下BFF)。5月20日には、ボーカルのベンがオーストラリアで結婚式を挙げ、8月には子供も生まれるそうだし(計算が合わないぞ)、ご祝儀替わりに紹介しちゃおう。

来日スケジュールの詳細は、ウドー音楽事務所のページ（http://www.udo.co.jp/）を見てね。ここは公演終了後に、滞在日誌が載るんで読みごたえあるぞ。ステージ裏の秘話もたっぷりある。前回の来日では、「金返せ」という日本語の曲をやったりしたんで（前のアルバムの日本語盤に入ってる）、今回もきっと何かやってくれるんじゃないかな？

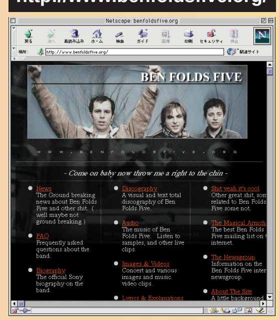
BFFについて、ここで簡単に説明しておこう。彼らは、ピアノ／ボーカルのベン・フォールズ、ベースのロバート、ドラムのダレンからなるギターレスバンド。今年4月に、数年ぶりの新作『ラインホルト・メスナーの肖像』をリリースした。あのTVドラマ『ロング・バケーション』で取り上げられて大ヒットしたバンドといえば、わかる人も多いはずだ。

ホームページはまだそれほど多くないんで、作るんだったら今だな。特に日本は淋しいぞ。海外では、数は少ないけど、各ページの充実度がすごい。どっちかっていうと、ヴィジュアル系じゃないんで(失礼!)、写真の替わりにどこも活字がたっぷりだからね。

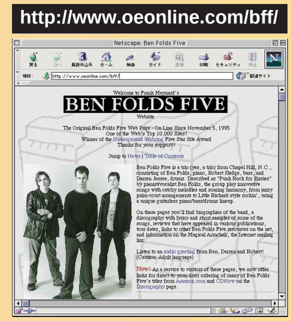
で、ありきたりだけど、外せないのがオフィシャルサイト。ここの「真実と噂」のコーナーは、新譜を聞きながら読むと、各曲についてよくわかって面白いんじゃないかな。それと、「BFF.ORG」。ここのFAQはすごい量だ。興味のある人はがんばって読んでみてね。3人なのに、なぜファイヴなのかとか（単にスリーよりファイヴの方が響きがいいからだって。なんだかなぁ)、「ロン・バケ」がどんな番組だったのか、なんてことまで載ってるぞ。ニュースがあると、まめにアップデイトされる『フランク・メイナード』もお薦めね。

12月にはイギリス公演もあるんで（スケジュールはポール・スター〈http://www.pollstar.com/homenf.htm〉で調べてね)、機会があったら是非、ロイヤル・アルバート・ホールで見てほしい。ここはストール席が見やすくてお薦めなんだな（私はここで、前回のスプリングスティーンのライヴを見た)。バルコニー席は遠いから、間違っても買わないでね。

BENFOLDSFIVE.ORG
http://www.benfoldsfive.org/

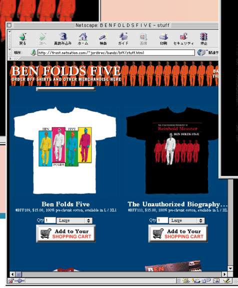


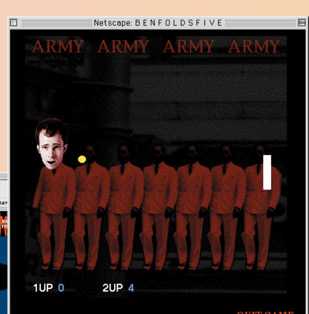
FRANK MAYNARD'S BEN FOLDS FIVE PAGE
http://www.oeonline.com/bff/



オフィシャルサイト
http://www.bffweb.com/







オフィシャルサイトでは、Tシャツ販売も行なっている。「Pong Game」のコーナーでは、ラケット代わりの顔をマウスで上下に動かしてプレイできる

GAME NOW

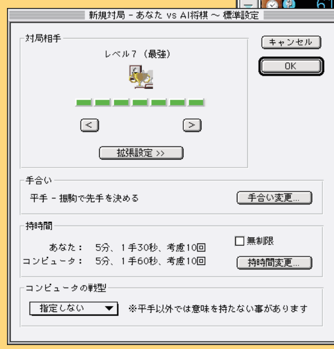
AI将棋2000 AI囲碁2000

最強の思考ルーチンを誇るシリーズ最新作

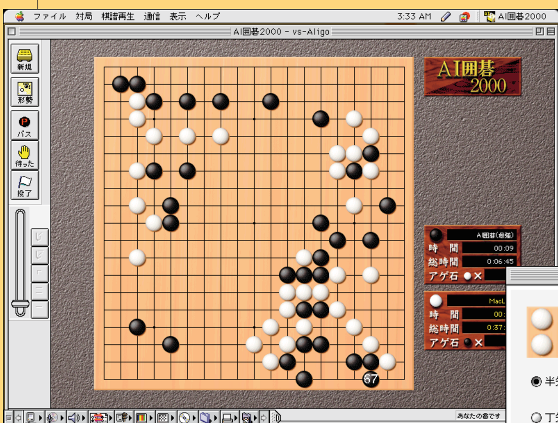
アイフォー（03-5436-7850）／各12,800円／http://www.ifour.co.jp/



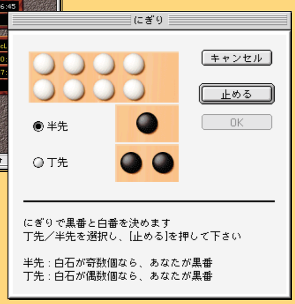
ときに覚え立てのような手も指すが全体に無駄な手は少なく、アマ3段クラスというだけあって油断のならない棋力。初心者にありがたいヒントモードもあり、通信対局も可能



前作同様、レベルは5段階+2段階。また、持ち時間、秒読み、考慮時間、コマ落ち、戦型（居飛車/振り飛車）なども設定できる



強さは4段階で、置き碁は9子まで。逆コミも5目半まで選べるほか、9路盤、13路盤も遊べる。通信対局も、もちろん可能だ



互先に設定した場合は、黒番白番を図のようなにぎり画面で決める

勢力にも配慮した打ち筋も見せるAI囲碁。AI将棋では秒読みでテレビのプロ棋士気分が楽しめる。

囲碁対局ソフトとして定評のある「AI囲碁2000」は、シリーズも8作目を数え、ご覧の名称に改めたが、今回のバージョンアップでは盤の中央にも気を配って、勢力や厚みにも配慮して打つようになったのが大きな特色だ。

コンピューターの碁では、ともすると地に偏した打ち方になりがちで、厚みを作られて打ち込まれたり、打ち込んでいってさらに事態を悪化させたり、といったことが多かったが、囲碁2000ではそうした囲碁ソフトにありがちな着手傾向から脱却しようという意図が、はっきりと表われている。

まだ、十分に打てているといえないが、形を決めずに味を見て打つようなところもあり、ワタリ（連絡）や死活なども相変わらず読んでいて、よく健闘している。

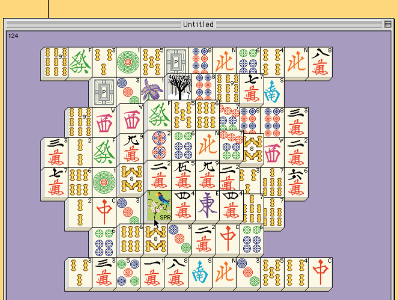
ただ、碁盤全体を見て足ばやに打つ反面、すっとぼけたような緩手が出て、打ちっ放しのところに戻られて、形勢を損じるケースが多い。序盤から中盤にかけての、そのあたりの価値判断がまだ未消化な感じだ（じつはこれが最も難しい……）。

「AI将棋2000」はシリーズ第4弾。女流棋士の読み上げ、秒読みによる早指し将棋のモードも加わって（持ち時間5分、1手20秒、1分10回の考慮時間など）、スリリングな対局を楽しめる。前作同様、レベル5に勝つとレベル6が現われたり、一手30秒モードが利用可能になるなど、懸賞風の仕掛けもあり、ゲームソフトらしいアレンジが、意欲をかき立てる。（吉田 斉）

SHOCK PRICE 500シリーズ 上海クラシックほか

シリーズ通算200万本におよぶ人気シリーズの第7弾

SME・インターメディア（03-3266-5791）／各500円／



SPRはスプリング、春の牌である。四季は春夏秋冬どれでもふたつ揃えば、取ることができる

ベストセラー「SHOCKPRICE500」シリーズに新作がまたまた登場。今回はパズルゲームが目白押しだ。

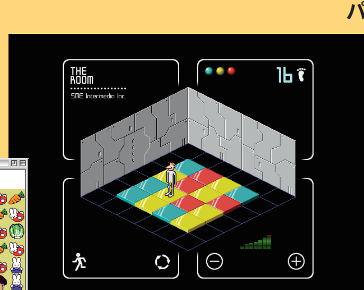
500円という低価格が受けて、売れ行き好調なこのシリーズだが、やはり今の時代、低価格ソフトは強いのであろうか？

1本目はコンピューターパズルゲームの代表作の「上海クラシック」。パソコン以外にも、TVゲームやアーケードにもあったので、知っている人も多いと思うが、何段にも積み上げられた麻雀牌を同じ種類の牌同士、取っていくというもの。左右や上に他の牌があると取れないので、どこを先に取っていくかが問題だ。

次は「デジがめ」というパズルゲーム。これは「まきがめ」「3Dさめがめ」というゲームのコマを、自分の好きなデータに入れ替えることができ、自分で作成（？）したパズルゲームで遊ぼうというもの。デジカメで写した写真などを使用できるため、友人、知人、家族の顔をずらっと並べるということもできる。アナタならどんなデータを作るだろうか？

3つめの「ザ・ルーム」は床に置かれたカラータイルの上に乗ることで色を変え、床の色をすべて揃えるというパズルゲームだ。

今回紹介した3本ともパズルゲームということで、ボーっとしがちな仕事の合間の気分転換や寝苦しい夜のお供にいいかも。（長野真教）



キャラクターを動かすことで、パネルの色を変えることができる。全部そろえれば部屋から脱出できる

同じもの同士が隣り合っていれば、そのマスを消すことができるが、より多く繋がっていると得点が高い



特別編：MACWORLD Expo NYレポート

桑原弘詩

昨年以来ゲーム関連の出展で盛り上がりを見せているMACWORLD Expoであるが、今回のExpo NYでも数多くの注目作が登場した。

今回の基調講演ではBungie Software Productsが開発中のHaloをデモした。Haloは臨場感あふれるプレイ環境が特徴の3DSFサバイバルアクションゲームで、多彩で自由度の高いプレイが期待される。

展示会では、今までMacにあまり縁のなかったメーカーや、Expoに復帰した名門メーカーにまず注目してみよう。

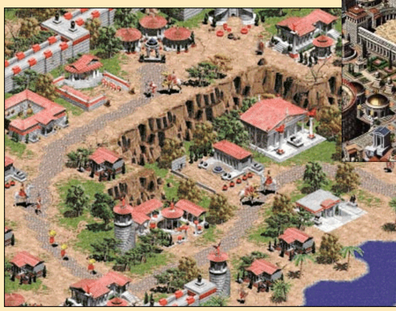
Descent 3●ファン待望の3D無重力シューティング最新作。Graphic Simulationsによる移植が決定。

Caesar III●Impressions Softwareから発売された、古代ローマ帝国都市シミュレーション最新作。姉妹版エジプト編のPharaohも計画中。

Skydive!●久しぶりにExpoに復帰したElectronic Arts発売のスカイダイビングシミュレーター、フル3Dの美しい風景画像に注目。

Fly!●独立系ゲームメーカー集団としてMacへの注力度を高めているGathering of Developersによる本格派フライトシミュレーター。そのほか、Railroad Tycoon IIの拡張キットSecond Century、3Dホラーアクションアドベンチャーのnocturneを出展した。

Star Wars : Episode I Racer●復帰組の大物のひとつLucasArts Entertainmentが開発中のSFレーシングアーケード。Episode Iの名シーンであるポッドレースを再現。



古代文明ストラテジーのAge of Empires。文明による建造物の変化が面白い



ローマ帝国シミュレーションのCaesar III。豊富な建造物と統合化されたマップ

また、今日のMacゲーム業界を支えてきたメーカーからも、数多くの新作が出展された。

MacSoftの新作●移植ゲームのトップメーカーからは、古代文明ストラテジーAge of Empiresを新発売したほか、Rainbow Six、Total Annihilation、Unreal Tournamentなどを出展した。

Logicwareの新作●Jazz 2やQuake IIで注目のLogicwareは、Zork Grand Inquisitor、映画を基にした3D1人称シューティングのAlien vs. Preditorなどを出展した。

Aspyr Mediaの新作●最近注目のAspyr Mediaは，3DアメフトシミュレーションのMadden NFL 2000と人気シリーズ新作のTomb Raider IIIを出展した。

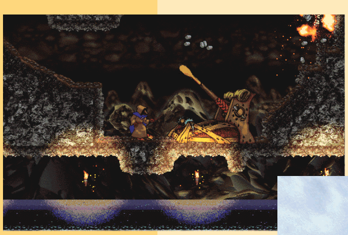
Macに馴染みの深い独立系メーカーにも注目したいところである。

Oni●Bungie Software Productsによる日本製SFアニメ風のキャラクター、アーバンな高品位3D画像、柔軟なアクションが特徴の3D格闘アクション。

The Trouble With ToolBots●Green Dragon Creationsによるサイバーストラテジーの傑作Gridzの新バージョン。

また、シェアウェアメーカー最大手Ambrosia Softwareからは、2DアーケードのFerazel's Wandや、新感覚パズルのPop-Pop、RPG、Cytheraなどが展示され、同じくシェアウェアメーカーのFreeverse Softwareは、ボード型ストラテジーのDeathground、新作カードゲームのBurning Monkey Solitaire II、シンプルで奥の深いRPGとして注目のAtlas: The Gift of Aramaiなど数多くの新作を出展した。

今回のExpoは、Appleだけが先行してゲームを盛り上げているのではなく、これらサードパーティーによる主体的な動きが目立ち、ようやくMacゲームの盛況が実質的なものになってきたことを感じさせた。



Ferazel's Wandの開発中画面。多重スクロールや各種エフェクトが目を引く



新発売のSkydive。実写スカイダイバー映像とリアルな地形画像を組み合わせた美しい画面に注目



Atlasの開発中画面。シンプルなインターフェイスと奥の深いシナリオが特徴

GameOnline

CD-ROM

CrashBall●
Cedric Protti／シェアウェア（10ドル）
/info-mac/game/arc/
変形インベーダータイプのシューティングアーケード。飛び回るボールを時間内に撃墜せよ。ユーモラスなキャラとサウンド。

Silver&Wood●
Christine Zobel／シェアウェア（10ドル）
http://silverandwood.purespace.de/
チェッカーに似た1人用パズルゲーム。飛び越しルールでボールをすべて取り除け。さまざまなレイアウトとエディター機能を搭載。

Lost Souls●
SpiderWeb Software／シェアウェア（15ドル）
http://www.spidweb.com/
シンプルで奥が深いストラテジーボードゲーム。コマを動かして敵を討ちとり、陣地を占領していく。複雑な地形の60レベル。

Squirt Derby!●
Prisim Software／メールウェア
http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/6187/
ユニークな賭けレースシミュレーション。持ちキャラをパワーアップしながらレースの予想で儲ける。怪しげな裏通りモードも搭載。

Ace●
Candy House／シェアウェア(2,000円)
http://www.mfi.or.jp/candy/
22種のソリテアと22種のコンピューター対戦ゲームを収録するトランプゲーム集。日本人に馴染みの深い7並べやスピード等も収録。

サマーデイズ●
酒井武志／フリーウェア
http://www.vector.co.jp/soft/mac/game/se108119.html
夏の海岸村を舞台にしたシンプルな散策型アドベンチャー。海岸を探索し夏の思い出を作っていく。数多くの隠しイベントを用意。

文●宮澤誉樹

ル・コルビュジェ アーキテクト／アーティスト

アート、デザインに興味を持つすべての人々に贈る、コルビュジェ全集

デジタル・トウキョー(株)／TEL：03-3264-8404／28,000円／Mac＆Win

ル・コルビュジェ財団のもとに残された膨大な作品・記録の中から約3,000点の写真や資料を厳選。これまでに刊行されたル・コルビュジェの全集に匹敵するボリュームとクオリティが自慢の作品だ。研究者や建築関係者はもちろん、アート、デザインに興味を持つすべての人々に貴重な資料だ。建築家としての彼の作品はもちろん、アーティスト、コルビュジェ像に迫ることができる。

内容は194のプロジェクトを写真や図版、スケッチ、模型で紹介した「建築・都市計画」。絵画195点、彫刻26点、タペストリー10点、リトグラフ4点、その他デッサンや習作を多数収録した「ファインアート」。42の著作と34通の書簡を紹介した「著作・書簡」。バイオグラフィー1887〜1965とアルバム写真154点でつづる「年譜・アルバム」。コルビュジェの肉声で語られるマルセイユのユニテ・ダビタシオンと建築と絵画をテーマにした「ロング・インタビュー」。世界各地のプロジェクトを「World Map」から検索できる「プロジェクト地図」。コルビュジェの77年の生涯をダイヤグラム化した「年代別ダイアグラム」。以上7項目で構成されている。また、彼の代表的な建築作品の図面には青い矢印が付いていて、これをクリックすると、その角度から見た建築物の写真が表示されるキーアングル機能や、拡大して実寸を計測できるズーム＆スケール機能も使用することができる。ほかに図面や写真など必要な画像や気に入った画像を保存してオリジナルのスライドショーとして作成可能することができる。

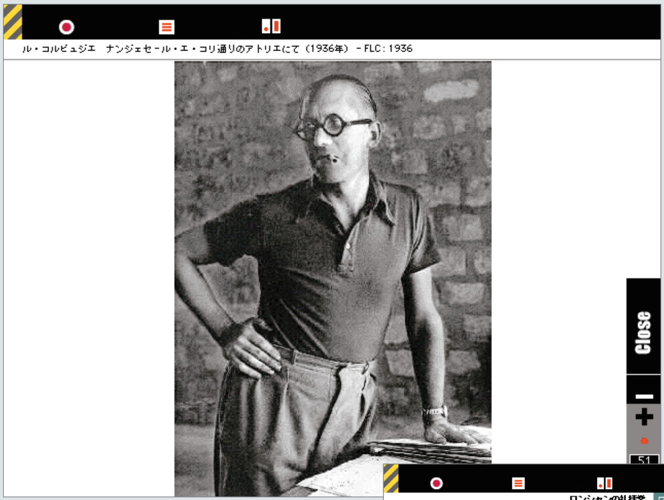
日本では西洋美術館が彼の代表建築として知られているが、その後の建築に世界的影響を与えたコルビュジェの業績の、スケッチから完成までを収録してあるので、彼の思考の変遷もうかがい知ることができる。彼の建築に関する資料も豊富だが、このCD-ROMは、偉大なアーティストの一人の人間としての側面に光を当てようと意図されている。

「直角の詩」には貴重な手書きの詩画集全ページが掲載されている。

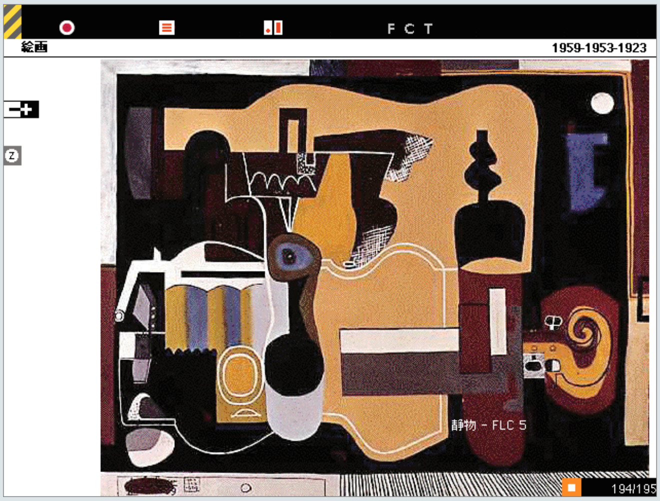
操作はそれぞれフランス語と日本語に対応している。少々値段は張るがとても価値ある内容だ。



書簡や著書の資料も満載



コルビュジェの肖像



絵画やタペストリーなどは「ファインアート」に集約されている



代表作、「ロンシャンの礼拝堂」



登場人物からシーンへのアクセスも可能

英語上達 ビバリーヒルズ高校白書&青春白書

人気ドラマでメキメキ英語が上達。ネイティブの雰囲気に慣れるには最適

（株）ソース／03-5350-4844（ソースネクスト・インフォメーションセンター）／各6,800円／Mac & Win

大人気テレビドラマを題材にした英会話学習ソフト。「高校白書」の3本は学習カセット付き、「青春白書」の3本にはリスニングCDが付いている。

シネマモードはドラマが展開するいわばビデオと同じ内容。レッスンモードは単語ごとに場面が止まり、会話内容を繰り返し聞くことができるため、わからない単語や和訳が簡単に引き出せ、スムーズな学習が可能だ。さらに、聞くだけではどう発音してよいかわからないという単語は、口元をズームアップした映像でわかりやすく解説してくれる。また、会話速度を落とすこともできるのでヒアリングが苦手な人でも無理なく学習できる。パソコンを離れるときはカセットやCDがリスニングをサポートしてくれ、逆にスピーキングを重視したい場合は、自分の声を録音できるので、手軽にネイティブの発音と聞き比べることができ、繰り返し学習できる。

ドラマが元になっているので、多少スラングが多い感は否めないが、シリーズ内から選択する話にバリエーションを付けていろいろな場面が想定されている。実践英会話というよりも、雰囲気に慣れ、英語アレルギーを治すための最適なソフトといえるのではないだろうか。

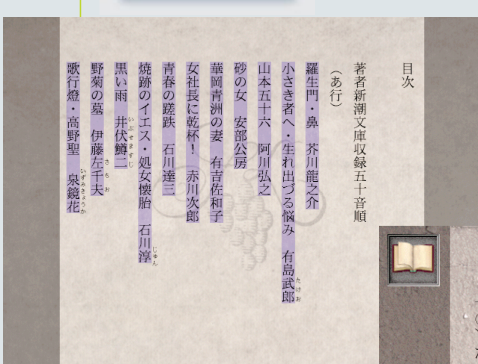


音だけで確認できない場合は口元のアップを参考に発音してみよう

新潮文庫の100冊

文庫本100冊分をCD-ROM1枚に収録

NECインターチャネル（株）／TEL：03-5440-0762／15,000円／Mac & Win
発行：（株）新潮社／TEL：03-3266-5111



目次には、さまざまな名作の名が並ぶ

新潮文庫の100冊といえば、毎年夏に行なわれるキャンペーンでもおなじみだ。このCD-ROMは、文庫本100作品、117冊、計34,911ページの全文テキストを1枚のCD-ROMに収録した作品。エキスパンドブック形式なので、本を読むのと同じ感覚でディスプレイ上で読書が可能だ。

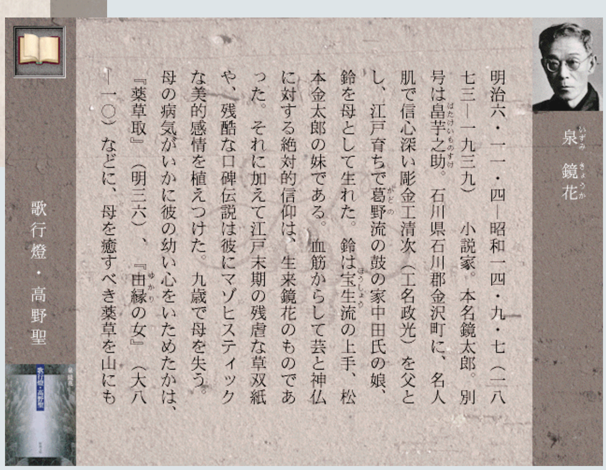
本文は縦書きルビ付きなので文庫版と比べても違和感がなく読める。

わからない語句が出てきても、その解説や注釈が単語をクリックすることで表示されるため、大変便利だ。もちろん新潮文庫版の表紙や作者紹介など、写真データも収録されている。

また、文庫本のイメージを損なわず、読みやすいように独自の秀英明朝体フォントが添付されている。

最初に起動するガイドブックでは読みたい本文はもちろん、解説や作者紹介に一気にジャンプできる。さらに「羅生門」「一握の砂」「檸檬」「山月記」「火垂の墓」「にごりえ」「高瀬舟」の作品では、橋爪功や寺田農など、名優による5時間にもわたる朗読が収録されており、音声でも楽しむことができる。

古典から現代作家まで、和洋を問わず、定番の名作を取り上げた作品が収録されており、文庫100冊分の収納スペースや100冊分の価格を考えても、非常に魅力的なCD-ROMだ。また、パッケージも本を意識した作りで、雰囲気があって素晴らしいということも付け加えておきたい。



秀英明朝体フォントで表示された、縦書きの文字は読みやすい

大花火

やっぱり夏の風物詩といえばこれ

(株)シンフォレスト／03-3440-6108／3,900円／Mac＆Win

夏の風物詩である花火を写真とムービーで紹介した作品。全写真を閲覧できる「大花火」と伝統の彩り、名花響宴、水辺の彩り、四季の彩り、千の華の計5章からなる「スライドショー」。そして花火の種類で分類された「スターマイン30連発」と「割り物花火30連発」。さらに「大花火スペシャルムービー」として東京湾大華火祭のムービーと「ミニエッセイ」といった内容で構成されている。

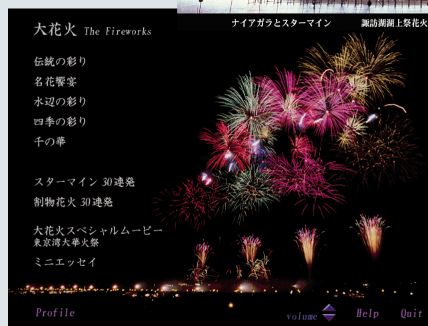
どの写真もデスクトップの壁紙や、専用スケジュールソフトのバックグランドとしても使用可能だ。このシリーズはコンテンツを入れ替え毎月発売されているが、こういった「おまけ」の要素もこのシリーズの魅力だ。

「スターマイン30連発」と「割り物花火30連発」の画像は最初の5章の写真と重なっているものが多く、シリーズ内では少し素材写真が少なく感じるが、夏の夜空を束の間彩る花火の幻影的な美しさは十分楽しめる。



©1997 小野里公成

やはり圧巻はフィナーレ



メニュー画面

スピンネーカ Home Suiteシリーズ メディカル

家族の健康を守る医療カウンセリングソフト

(株)スピンネーカ／03-3413-6366／4,900円／Mac＆Win

医療カウンセリング用のソフト。「くらしの医学」では、全編音声ガイダンス付きでユーザーのパソコン、キーボードへの抵抗感が軽減されるように工夫されている。最初に受付で名前を登録すると診察券が発行される。一般家庭向きに4名まで登録することが可能だ。

「診察室」では、気になる症状を選択すると、予想される病気が表示される問診機能がある。問診を受けるとカルテが作成され、健康状態の推移を管理することに役立つ。

「図書室」では、日常出会うであろう約50例の病気の解説と予防法や対処法を掲載している。ここでは西洋医学や薬の話だけでなく、指圧、マッサージ、お灸、ツボ療法や、食事療法などの民間療法などにについても触れられている。

さらに別途登録することで、業界最大手の健康電話相談会社が提供する健康相談サービスを1年間無料で利用できるという特典付きだ。

心当たりのある症状をクリック。病気は早期発見が大事



マルチメディア植物図鑑

子供から大人まで堪能できる植物大図鑑

(株)アスキー／03-5351-8194／5,800円／Mac＆Win



四季の野にどんな花が咲いているか探してみよう



メインメニュー画面

日本の植物を中心に約950種、2,000点以上の写真を収録。「図鑑カード」「植物の世界」「植物歳時記」「用語解説」「しょくぶつ散歩」「フォトギャラリー」の6ブロックで構成されている。

「図鑑カード」は各植物の写真やテキストによる詳しいデータ。「植物の世界」は約100項目にのぼる解説だ。クイズやナレーションで植物の知識を深めてくれる。「植物とは何か」「植物の生き方」「人間と植物」「植物と四季」「植物と環境」という5つの章がある。「植物歳時記」は改訂版で追加された新コーナー。季節ごとに野山を彩る植物の美しい姿を収録している。「しょくぶつ散歩」は温室、春のつつみ、竹林の3箇所をバーチャル散策することができる。「フォトギャラリー」は葉の揺らぎ、静寂、花盛り、うつろいの4テーマに沿って約80枚の美しい写真を鑑賞できる。子供から大人まで堪能できる作品だ。

魔法の島へようこそ ～バリ・マジック～

神秘と芸能の島、バリ島の魅力にどっぷり浸る。

(株)SME・インターメディア／03-3266-5771／3,980円／Mac＆Win

バリ島の魅力を余すところなく伝えてくれるCD-ROMだ。

メニューは全部で13項目。「儀礼ルジャン」はルジャンの魅力を紹介。「田園風景」はライステラスとあどけない子供たちの写真。「ケチャ」では「KECAK RINO」の演奏風景ムービー。「ガムラン少年の村」はバリの日常風景の写真。「青空市場」は空気が伝わってきそうな市場のムービーを収録。「バリのお店」はお店の雰囲気を再現。「レゴンダンス」はバリでもっとも代表的な女性舞踊であるレゴンの写真。「ガムランコンサート」はガムラン演奏と踊りのムービー。「海底散歩」は色鮮やかな海中写真。「海辺でボケーッと24時間」は美しい海のムービーが収録されている。それ以外にも言葉通りWebページを紹介した「インドネシアのWeb」と、障害物を避けながらバイクを駆る「バリ島クルーズゲーム」もあり、まさにバリづくしでお腹いっぱいという感じの作品だ。



ルジャンの風景を収めた華やかな写真がいっぱい



それぞれの駅にさまざまな車両が発車または到着する様子は旅愁をあおる

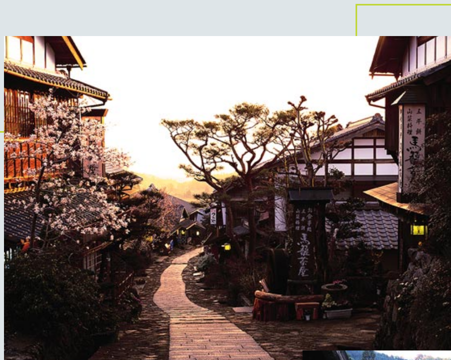
国鉄ふるさとの駅 北海道・東日本編＆西日本編

旧国鉄の駅アナウンスを収録した音旅シリーズ

(株)ポニーキャニオン／03-5521-8121（FAX）／各3,360円／Mac＆Win

ニッポン放送の開局45周年を記念して「ニッポン放送サウンドライブラリー」の中から厳選された音素材によって制作された作品。

今はJRとなった国鉄の昭和40～50年代を中心とした懐かしい駅アナウンスが収録されている。「北海道・東日本編」は留萠駅から上野駅までの35駅、「西日本編」は東京駅から長崎、熊本、宮崎駅までの39駅を収録。録音された年や発車、もしくは到着する車両の種類がさまざまで、方言の混じる駅アナウンスと共に、昔の駅の風景の写真も収録されている。検索は五十音、都道府県、路線からアクセスが可能。また、好きな順番に編集して聞くこともできる。「音旅」シリーズという通り音が主役のため、画面自体はシンプルだが、大変風情ある作品だ。



馬籠の文字が印象的。まるで時代劇のセットのような光景が今なお広がっている



これだけの宿場でこの道の狭さ。道は舗装されても歴史を感じさせる

日本の街道・歴史をゆく

日本の街道とそこにまつわる歴史を紹介するCD-ROM

(株)シンフォレスト／03-3440-6108／3,900円／Mac＆Win

全体は6章のスライドショーからなる。中仙道などを扱った「追憶の道」。山の辺の道（大和路）をはじめ山の中を進む街道を集めた「山の道・里の道」。東海道を中心とした「海の道」。豊後路や熊野、出雲を取り上げた「祈りの道」。そして文学、得に奥の細道にかかわる道を「文学の道（1）」。さらにその他の文学に縁りの街道を「文学の道（2）」としている。「遠野物語」の遠野や「伊豆の踊り子」の下田、「大菩薩峠」の青梅街道など、さまざまな街道の面影が満載だ。

ほかに用語解説集では一里塚や宿場町など日本の街道にまつわる用語の解説や収録全街道をリストから選択、閲覧できる日本の街道66選リスト機能もある。東海道では大井川の川越えや五十三次の解説、奥の細道では句と写真で綴る奥の細道散歩などの工夫も凝らされている。

i & imac

今日もマキシ・プリーストのアルバムを聴きながらこの原稿を書いているハイな私である。

梅雨もようやくあがったようだし、外は強烈な日差しだし、気持ちがいいね。

で、もっと気持ちのいい理由の一つが、家に新しいサウンドシステムがやって来た、ということ（Photo1）。これはすごーいんだよね。BOSEのアメリカンサウンドシステムという奴。プレイヤーもスピーカーも小さいのに、なんて言うか、めちゃくちゃいい音。体の深いところに響くっていうのかな、低い音が部屋の中にちゃんと漂うっていうのかな。かなり気に入っています。

家にいると大音量で音楽ばかり聴いてるのだけれど、実は私は毎週FM局のラジオ番組も担当しているのである。ベイFMで、浅井慎平さんと＜AS TIME GOES BY＞というのをやっている（Photo2）。さてタイトルは誰の曲でしょう？ 大人の皆さんはもちろん知ってますね？ それにしても、浅井さんは、とっても素敵な人。番組で一緒になるたびに、いつも心の空が晴れるような気がするんだな。そのわりに私は番組ではいつもチャチャを入れてしまう。わ、気障、わ、子供のように残酷、わ、わがまま……、など。相手が本当に大人の男の人だから言えるのですね。機会があったら、一度、ぜひ聴いてみてください。毎週日曜の夜十時からです。

と、突然現れたこのデジ・フォトのビックリ顔は大森うたえもんさん（Photo3）。北海道のさらに北端、稚内から礼文へ渡るヘリの中である。NHKのBSの番組で一緒に礼文島を旅したのだった。楽しかったな、この旅。ウニを食べたり、ウニを焼いたり、ウニをどんぶりにしたり。つまりウニを食べまくったのだけれど、もともと大森さんはウニ嫌い、だったのだそうだ。それにしては、よくあんなに食べられましたね。よほど、美味しかったのですね。お疲れさまでした。

で、大森さんは今、コマ劇場で＜オズの魔法使い＞というお芝居でブリキマンを演じている。お稽古の日々が続いているらしい。

すると大森さんは、旅先からドコモの携帯電話で共演中の渋谷哲平さんに、こんなショートメールを送った。＜お稽古お疲れさま。ブリキマンはただ今礼文島から戻る船の中です＞すると、大森さんの携帯電話の画面に手紙のマークがすぐに現れて、開くとこう書いてあったよ。＜早く帰ってらっしゃい。ライオン＞

ライオンは、渋谷さんの役だ。

可愛い！ ひゃー、ショートメールって可愛い！ と一瞬にして、はまった私である。それに、ショートメールの世界はまだ何者にも進入されていない。仕事の連絡もないし、つい連絡を待ったりしてしまう煩わしい男の人たちからもない。ここは無垢の世界。

帰京してすぐにショートメールに入って、ドコモの携帯を持っている友人たちに、強引にショートメールに入ってもらった私である。

が、ひどいよね。新しい機種はiモードになっていて、ショートメールはもはや使えないんだって。したがってショートメール仲間はひじょうに限られています。

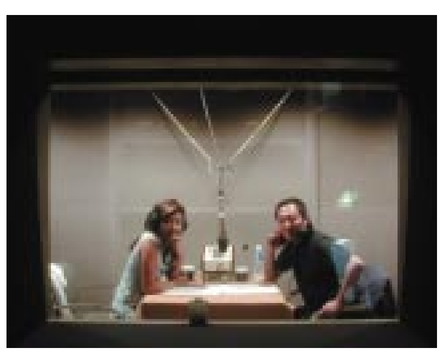
＜でも、楽しいよね。シホゾウより＞

それにしても最近の携帯電話って、何でもできるんだな。礼文では、スタッフ同士携帯電話の見せあいっこになり、iモードを持っている若い人は、ボタン一つで私のANAのマイレージポイントまで調べてくれた。便利だなー、とは言ってはみたが、本当にそうかなーとも思ったり、果たしてデジタルの世界、どこまで進んでいくんだろう。面白いけどね。

そんな旅帰りの私を待っていたのは、こちらはドのつくアナログワールド、毎年恒例の＜らっきょうの会＞。親友で料


Photo1


Photo3


Photo2

＜その3＞
電話から逃げ、インターネットからも逃げ、ショートメールに入り込む

谷村志穂（たにむら　しほ）…作家。最新刊に、『おやすみなさい、と彼が言う』（世界文化社刊）がある。Macは3年前から使い始め、現在はiMacを愛用している。ホームページ「HOUSE」（http://www.age.ne.jp/x/shiho/house/）では、谷村さん自ら掲示板にメッセージを寄せることもあるので、ファンは必見。

理研究家の飛田和緒さんが開いているもので、彼女の教室の生徒さんたちがみんなで集まって、一年分のらっきょうをむいて漬けるんだけど、ここにはいつしか私のBBSのゲストのメンバーもたくさん集まってくれるようになった。で、私も楽しみに参加している次第（Photo4）。らっきょうをむくのは本当は好きじゃないけれど、ただの塩漬けしたらっきょうっていうのは、本当にうまいものなんだよね。

　で、今年はこの会になんと赤ちゃんが一人登場。私のBBSに来てくれているMIWAちゃんという子の赤ちゃんで、最初のオフ会のときにはまだお腹にも入っていなかったのだけれど、途中からお腹に入って、あるときこの世に「ハローっ」と生まれてきた。なぜかみんなにプリンちゃんと呼ばれている。普段は赤ちゃんが苦手なくせに、思わずだっこしてしまい、ニンマリしている私である（Photo5）。

　それにしても、見よ、この肌色の違い。マシュマロのように白いプリンちゃんと、焦げた卵焼きのように黒い私である。プリンちゃんもビックリしたかな？　というように、私のBBSのメンバーは時々そうやって集まったりしています。

はじめは自分でも、そういう展開になるとは思っていなかった。BBSって、何だかおたくちっくなイメージだった。でも、立ち上げてみると、続いていく会話の内容に深みがあって、この人たちには会ってみたいなと思うようになった。それで一昨年のクリスマスの頃に一度、東京と札幌でオフ会をしてみたら、とても楽しかった。私が開いたオフ会はそれきりだったけれど、あとはメンバー同士で会うようになったり、なんとそこから恋が生まれたりしたらしいのだ。それで、次には私と飛田さんが時々出店していたフリーマーケットに、このメンバーにも参加してもらおうということになって、フリマ・オフというのをやるようになった。何しろメンバーの中にはお坊さんもいるし、お洒落さんたちもいるし、お料理上手の人たちもいるし、人は、いろいろな個性で集まると強力だよね。今年も秋にはまたやる予定。そうそう、またあっという間に一年が経つんだな。そういうBBSを取材に来てくれたのが、宝島のムックのスタッフの女の子たち。原宿のバンブーでケーキを食べながら取材をされたところを、こちらから逆パパラッチ（Photo6）。

　二人とも、もちろんインターネットな人たちだったけれども、右のライターの天谷嬢はなんとウィンドウズユーザーである。

「ねえ、マックに変えなよ〜」

と、詰め寄り、同行していたマネージャーのコマッチィにたしなめられる私である。

　二人ともその後、BBSに書き込みをしてくれました。なぜか、編集の女の子のハンドルネームはミニ山となっていたよ。



Photo5



Photo4



Photo6

ところで、礼文島では、実はウニを食べただけではなく、深夜の海を一人でぶらっと歩いてもみた。星がきれいで、風が涼しくて、空気が澄んでいた。係留してあった船の中に勝手に乗り込んで、ぼけっと考えごとをしてみたりもした。

　うちに閉じこめられている猫も、本当は外でそんな時間を過ごしたいんだろうな。この頃、しきりと窓をあけようとする。外に出たいかい？

谷村志穂のdigidigi日記

Shiho Tanimura

 文◎魚井宏高

LEGO MindStormsをMacで動作させる

今月は先月の記事を読まれて早速MindStormsを注文したであろう?皆さんにとって最初の関門である「セットアップをどうやってするか?」について解説しよう

付属のCD-ROMを見てみよう

MindStormsがいかにMacユーザーを惹きつけるものであっても、残念ながら付属のCD-ROM（写真1）はWindows版しか付いてこない。教育市場向けには先月も触れたRoboLabのMac版が用意されているが、コンシューマー向けのMind Stormsからは省かれたしまった。RoboLabを入手された方も標準付属のCD-ROMに入っているソフトウェアは重要かつ面白いので、一度チェックしてみることをお薦めしたい。

では、具体的にどうするかだが、Windows用のソフトウェアをMacで動作させるのだから、当然PCもしくはWindowsエミュレーターソフトのお世話になることになる。エミュレーターソフトにもいろんなものがあるのだが、ここではまずVirtualPCの場合について詳しく解説しよう。



写真1●LEGO Mind-Stormsの中に入っているCD-ROM

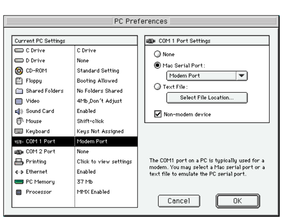


図1●Virtual PCでのシリアルポートの設定

シリアルポートのあるMacintosh＋VirtualPCの場合

MindStormsのパッケージに付属しているシリアルケーブルはPC用のRS-232cタイプのD-SUB9ピンなので、これをMac用のRS-422の8ピンに変換するコネクターが必要になる。このコネクターは市販のものがいくつかあるが、もし見つけられなければ3Com社のPDAであるPalm/Pilot（日本ではIBM社がWorkPadとして発売している）用のMac用接続キットであるMacPacに付属しているものを使うといい（写真2）。

まずIR Towerに電池を入れ、付属のケーブルを差し込み（どちら側を差してもいい）、もう片方の側にこの変換コネクターを繋いで、その先をMacのシリアルポート（モデム/プリンターどちらでも構わない）に差し込めば、ハードウェア的な接続はこれでOKだ（写真3）。

次はソフトウェアの準備だ。まずVirtualPCの初期設定でCom1ポートの設定を、先ほどコネクターを繋いだMacのシリアルポートにする（図1）。Windows95/98がインストール済みのVirtualPCを起動して付属のCD-ROMを差し込むと、インストールウイザードが自動起動するので、あとはその指示に従えばインストールは問題なくできるはずだ（図2）。

注意するところはQuickTimeのバージョンが3.0.1以上がインストールされていないといけないことで、もし別のアプリケーションをインストールした際に古いバージョンがインストールされているようならば事前に削除しておこう。

付属のソフトウェアはそのままではIR Towerを通じてRCXとのやりとりができないので、パッチを当てる必要がある。Using Mindstorms with a Macintosh（http://www.enteract.com/~dbaum/lego/macmind/index.html）からダウンロードする（図3）。ここには2つのパッチが置かれているが、Scott氏作成のもの（http://www.enteract.com/~dbaum/lego/macmind/patch_st.html）の方がインストーラ形式なので扱いやすいだろう。

ダウンロードしたものはStuffIt!形式のファイルなので、MacでダウンロードしStuffIt! Expanderで解凍してからVirtualPC側へ持っていくとよい。ファイルを適当なフォルダーにドラッグ&ドロップすればコピーされる。Windows上ではこのパッチはlegomacという名前のアプリケーションになっているはずだ（図5）。これをダブルクリックすると、説明書きを表示した後に自動的にパッチを当てるべきファイルspirit.ocxの場所を探してくれるので、OKボタンを押せばパッチ処理は完了する。



写真2●PalmMacのセットに入っているシリアルケーブル



写真3●シリアルポートのあるMacとIR Towerに接続したところ

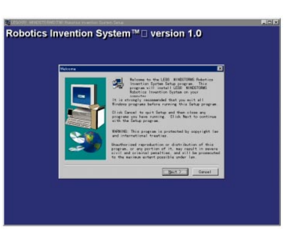


図2●VirtualPC上でソフトをインストールする

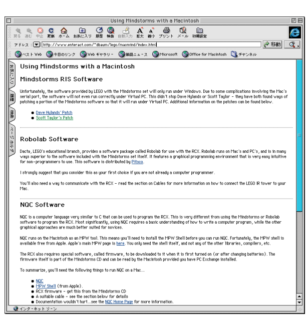


図3●VirtualPC用のパッチが掲載されているサイト



図5●ダウンロードしたパッチファイル

USBポートのみのMacintosh＋VirtualPCの場合

iMac以降のUSBポートしか持たないMacの場合は前述した方法に加えてUSB―シリアル変換器が必要となる。ここではKeyspan社のUSB Serial Adapter（写真4）を使った場合についてのみ説明する。まず、USB Serial Adapterを使うためには専用のドライバーソフトが必要だが、バージョンが1.5.1以上であることを確かめよう。もしこれ以前のバージョンならKeyspan社のWebサイト（http://www.keyspan.com/products/usb/adapter/）から最新版をダウンロードできる。

VirtualPCではCom1ポートの設定をUSB PrinterPortにして（図8）、先ほどの9ピン―8ピン変換コネクターの8ピン側をUSB Serial Adapterの1番ポートに挿せば準備は完了だ（写真5）。USBポート側は本体ならどちらに差しても問題ないが、ハブを経由するときは、電源が供給されるハブでないとアダプターに電源供給ができないので気を付けよう。

その他のPCエミュレータを使う場合

SoftWindowsの場合だが、残念ながら本稿の執筆時点では検証が完全に済んでいない。何とか次回までにはきっちりと報告するのでお持ち願いたい。またOrangePCやPCコンパチビリティカードといったエミュレータカードという選択肢もある。ただしすべてのカードについて検証できているわけではないが、原則的に、

・カード上にシリアルポートのあるもの○
・カード上になくMacのものを共用するもの×

となる。ただし、○の場合は先程述べたパッチ自体も必要ないことから、×の場合でもパッチを当てれば動くのではないかとも期待される。もし読者の皆さんでこのあたりの動作情報をお持ちならぜひ当研究所までお知らせ願いたい。

さあ、以上のようなちょっと面倒な過程を経て動作環境を整えたら、早速ソフトを動かしてみよう。まずデスクトップ上にあるRCXのアイコン（図9）をダブルクリックすると、細かなブロックが集まってきてLEGO社のロゴマークになるというオープニングの後、ユーザー登録／指定画面となる（図10）。ここでは自分の名前を入力するわけだが、このソフトウェアが名前によって各人の達成度を管理しているので、親子でチャレンジするときやクラブなどで購入して別個に進めていく時には複数の名前を使い分けると便利だ。

まずNew Userボタンを押し名前をローマ字で入力してEnterボタンを押すと、まずは何をするべきかを順序よく説明してくれる解説ムービーが流れる。もちろん音声は全て英語なので、それなりの英語力が必要となるが、ありがたいことに、ここのムービーを含めて、このソフトウェアで流れるすべての英語の音声の日本語化がHiroさんによってなされている。http://www.asahi-net.or.jp/~mk9h-mti/MindStorms/audio.html に置かれているので、こちらも参考にして欲しい。



写真4●KeySpan社のUSBシリアルアダプタ



写真5●USBポートのあるMacとIR Towerに接続したところ



写真6●IR Towerの下側には通信距離を設定するスイッチが設けられている

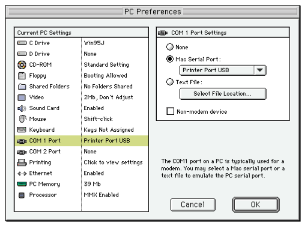


図8●Virtual PC上でComポートをUSBに設定する

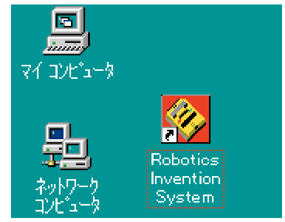


図9●インストールが成功すると、デスクトップ上にRISのアイコンが表示される



図10●RISのオープニング画面のあと、ユーザーを入力する画面が表示される



図11●Getting Startedの画面で解説ムービーを見てみよう

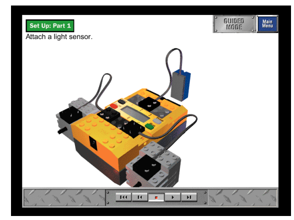


図12●スタートムービーではRCXやセンサーなどの解説や動作確認ができる

ここでは点滅しているボタンしか選べないので、まずはGetting Startedボタンを押し、次にTourボタンを押してTourムービーを見てみよう（図11）。これがなかなかのもので、いかにも僕らをわくわくさせる作りだ。ロケット発射から火星探検、スポーツの場面などの合間にRCXを搭載したロボット達のシーンを挟み込んでいき、さらにRCXやRCX CODEの簡単な解説までしてしまう。

Tourの後はSetup Part1となるわけだが、ここではRCXに電池を入れるところから始まって、RCX本体のテストと同時に付属の2つのモーターの動作テストやタッチセンサー、ライトセンサーなどのテストを詳細な手順の解説と共に行なっている（図12）。必要なことはすべてムービーで示されるので間違える心配はないだろう。ここでのテストはすべてRCXに初めから内蔵されているプログラムを使って行なうので、パソコン側の操作は（ムービーを早送りする以外には）必要ない。

Setup Part2ではパソコン側のIR Tower関係のセットアップ、RCXのファームウェアのパソコンからRCXへのダウンロードと、パソコン上からのRCXの操作のテストを行なう（図13）。IR Towerとパソコンとの接続はもう終わっているので飛ばしてもよいが、バッテリーの入れ方が悪いと接触不良で動作しないことが多いので気を付けたい。それ以外は特に気にすることもなく、指示に従って進めればよい。

なお、RCXと通信しているときにはIR Towerの緑色のLEDが点滅するのですぐにわかるだろう。もし、点滅しているにもかかわらず転送がエラーになるときはIR Towerの下部にあるスイッチを切換えて試してみよう（写真6）。

MindStormsパーツとその収納法

●基本パーツの種類と名称

MindStormsに取り組み始めてすぐに問題となるのが、細かく分かれたパーツの収納方法だ。最も簡単なのは、元々のパッケージに含まれるトレイを利用することだが、それではパーティションの数が不足する上、細かい部品が取り出しにくくなってしまう。

MITのLEGOパーツの収納スペースを見る機会もあったが、やはり最初は何とか分類した上できちんと収納しようとしても、後にどう分類すべきかわからない部品や既存パーツのバリエーションが増えて、スペースのやりくりが難しくなることが良くわかった。まあMindStormsの生まれ故郷にしてそうなのだから、1ユーザーとしてはもっと気楽に構えて整理するのが良いだろう。

そのためには、パーツの基本的な種類を把握して、それをサイズごとに分けることから始めたい。より細かいパーツは別に受け皿を用意し、分類が難しいものは用途ごとに大雑把にまとめておく。ちなみに以下のパーツの分類や名称は今後の連載内でも使用していくので、覚えておいていただきたい。（大谷和利）



まず基本中の基本パーツとして「ブリック」❶がある。これは高さ約1cmのブロックパーツで、上部に付いているでっぱりの数と並びでサイズを指定する。たとえば、でっぱりが1個の幅で2列ならば「1×2」、2個の幅で8列ならば「2×8」となる。

ブリックの側面に穴が開いたような形状のパーツは「ビーム」❷と呼ばれる。ビームの幅は基本的にでっぱり1個分であり、サイズ指定はその列数に応じて「1×4」あるいは「1×16」のようなものになる。

ブリックを平べったくしたような形状のパーツは「プレート」❸だ。MindStorms基本セットのRISには、最大6×10サイズのプレートが付属する。また、プレートに穴が開いた「ホール付きプレート」もある。

ビームの穴などに差し込んで車軸などを作る場合に利用されるパーツは「スタッドアクスル」❹と呼ばれる。サイズはブリックのでっぱりの数で近似し、RISには2から12までのものが付いてくる（付属マニュアル「Constructopedia」のP37を参照）。

このスタッドアクスルと組み合わせて、車輪的に利用できるパーツとしては「ハブ」❺や「プーリーホイール」❻がある。ハブはゴム製のタイヤをはめて直径や摩擦を増やすことができ、プーリーホイールはラバーバンドと組み合わせて動力の伝達に使用することが可能だ。

細かい部品としては、主にスタッドアクスルの位置決めに用いられる「ブッシング」❼や複数のビームの穴を結合して強固な構造を作るための「コネクターペグ」❽がある。後者は最も標準的なものはグレーだが、ブラックのものは「フリクション・コネクターペグ」と呼ばれてよりタイトな結合に用いられ、ダークグレーのものはRCX自体にビームを固定する際に利用される。

なお、ギアはその歯数によってサイズが指定されることを覚えておこう。この他のパーツの名称については、使用する時点で随時表記していくことにする。

トレーニングセンターから始まる部品との対話

ここでバトンタッチして、MMRCで主にメカトロを担当する柴田に引き継がせていただく。

メカトロとは何ぞやという話は、今後話が進行するに連れて徐々に明らかになるはずなので、今回は置いておいて、まずMindStormsのCD-ROMの続きを見てみることにしよう。Getting StartedのTour、Setup Part1、Part2を踏破すると、次のステップTraining Centerに進むことができる（図1）。ここでは、その名の通り、MindStormsの操作に関する色々なトレーニングを順を追って消化していく。これによって、自分のオリジナルな作品を作ることができるようになるまでの基礎体力（知力？）付けることを目指していると考えればよいだろう。

ここでの基本的な学習に不可欠な要素としては、LEGOブロックの組立、MindStormsの心臓部であるRCXの操作、パソコン上でのRCX Codeによるプログラミング、パソコンとRCXの通信などがある。今回はこれらのすべてについて解説することも、Training Centerでの作業を順を追って見ていくこともできないが、このMindStormsが普通のLEGOブロックと解剖学的に異なる部分、つまりメカトロニクス的な部品に焦点を当てて見ていくことにする。これが今回の後半を私が引き継いだ理由である。

まず、Training Centerで使うロボットの基本形を見てみよう（図2）。このロボットを構成する部品のうち、メカトロ的なものを取り出すと、まずRCX本体、2つのモーター、それにRCXとモーターを結ぶ2本のケーブルということになるだろう。Training Centerの中では、これにさらにタッチセンサーや光センサーを取り付けて、MindStormsのさまざまな機能を試すことができるようになっている。それでは、これらの部品について、少し詳しく見ていくことにしよう。

代表的なものでもあり、かつMindStormsのなかでもっとも重要なものがRCXである。この黄色い箱は、幅64×長さ95×厚み40（mm）程度の大きさだが、MindStormsのMindStormsたる所以のほとんどすべてがこの中に詰め込まれているといっても良いだろう。

まずMindStormsのロボットに知的な動きをさせるための、8bitマイクロプロセッサーを含む。また、プログラムの動作状態などを示す簡単な液晶ディスプレイと、4つの操作ボタンも備える。つまり、これだけで完結したコンピューターの条件を満たしていることがわかる。さらに最大3つのセンサーを接続するための入力ポート（1、2、3）と、同じく3つのモーターを駆動するための出力ポート（A、B、C）も備え、当然ながらコントローラーとしての機能にもぬかりがない。さらに、音階を演奏可能な発音機構や、主にパソコンとの通信に使う赤外線通信ポートも付いているという充実ぶりだ。

実はRCXの体積の半分は電池ケースが占めている。RCX自体の電源とモーターを駆動するために、6本の単3電池を収納しているからだ。アルカリ電池を使用した場合、重量は約250ｇとなる。LEGOのパーツとしては例外的に重い。

RCXの重要な機能で忘れてはならないのは、これがそのままロボットの重要な構造部品となるということだ。例えば自走型のロボットでは、車体そのものとなる。重さを考えても、これを中心に据えて構造を決めていかなければならないことは明らかだ。表面や裏面にLEGOブロックの基本パターンが刻まれ、側面にシャフトを受ける穴が空いているのもそのためだ。それ以外の構成パーツについては、下のブロックで解説しているので見てほしい。

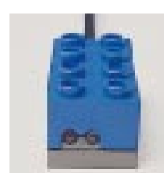
次回から、これらのパーツをどう組み合わせ、どうプログラムしていくかという具体的な話に入っていく。（柴田文彦）



ケーブル
RCX本体とモーターやタッチセンサーとを電気的に接続する。ブロック2個を線で結んだだけのように見えるが、表面の突起と裏のくぼみの部分に電極が仕込んである。さまざまな長さのものが付属する



モーター
MindStormsの標準セットには2個のモーターが付属する。直接タイヤを付けるだけでなく、さまざまなメカを駆動することが可能だ。この中には減速のためのギアが含まれている。変速機構までは持たないが、軸のトルクは電気的に制御可能という優れものだ



光センサー
側面にLEDの発光部とフォトトランジスターの受光部を持つ。出した光が外部のものに反射して戻ることを検出するアクティブ型としても、環境の光を検出するパッシブ型としても使える。検出はオン／オフではないので、アナログ的な使い方が可能だ



Training Centerは、7つのステップに分かれている。これをこなせば、パーツの使い方やプログラミングなど、基本的な操作をマスターできる



写真1●Training Centerでは、2つのモーターで左右のタイヤをそれぞれ駆動するというこの基本型から始め、これにセンサー加えて、徐々に複雑なプログラムに発展していく



RCX
MindStormsの頭脳であり、心臓でもあり、基盤でもある。8bitのマイクロプロセッサをはじめ、簡単なディスプレイ、操作パネル、センサーおよびモーター用の入出力機能を備える

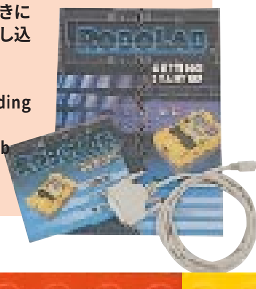


タッチセンサー
側面の黄色い突起部の物理的な動きを、オン／オフの信号としてRCXに伝える。センサー自体も普通のLEGOブロックと同じ形状をしている。ロボットが外部の何かに衝突したことを伝えたり、可動部の動きを制限するリミッタなどとして使える

MMRC連載開始記念プレゼント

先月に続きMac用のPCXコード作成ソフト『RoboLab』を5名の方にプレゼントします。申し込みは読者メールのファイルもしくは読者はがきに必要事項を記入して申し込んでください。

提供●WiseWeb Trading Corporation
（http://www.wisewebtrading.com/ms/）



収納法の一例

個人的にはこれらの部品を釣り用のタックルボックスに収納している。これはアメリカのホームセンターで普通に売っているPLANOブランドの3トレイ×2（左右非対称）タイプのものだが、これ以外でも本体ユニットの底が深く、パーティションの数が多めでかつ自由に動かせるものならば構わないだろう。

ブリックはブリック、ビームはビームというようにパーツの種類ごとにある程度エリアを決め、あとはサイズごとに順番に収めていく。ギアやプーリーホイールなどは区別も付きやすいので、まとめて1つの区画に入れてしまっても不便はない。目玉や羽根やフレキシブルチューブなど、デコレーション系のパーツもまとめてしまいたい

タイヤやケーブル、RCX本体、予備の電池などは案外嵩張るので、底部に大雑把に収納するほうが良い。またブッシングやコネクターペグは散らばりやすいので、別の小さな半透明のパーツボックスで分類した上でタックルボックスの底部に収めている。

こうしたパーツの収納法については他の研究員も独自のリサーチ成果を電子メール対談で明かしているので、そちらも参照されたい。また読者の方でも優れた整理術をお持ちの方は当研究所で紹介したいと考えているので、ご一報いただければ幸いである。（大谷和利）





Subject:

MindStormsで最初に作ったものは

大谷 和利 To 魚井 宏高 To 柴田 文彦

大谷●この連載も２回目を迎え、世間的な動きを見ていても、Macユーザーのコミュニティにおける MindStormsの認知度や人気が高まってきましたね。

魚井●ほんとですね。意外と反響もあるようでなによりです。他のMac誌やデザイン系の雑誌でも採り上げられてますしね。

柴田●そろそろLEGO社でもMacユーザーのパワーを見直して、Mac版の開発に力を入れるとか、なんらかのサポートを強化してくれるようになるといいんですがね。

大谷●なるほど……というところで、今回のメール対談では、MindStormsを入手して最初に作ったものの思い出を、それぞれの研究員に語ってもらおうかと思います。まずは僕からですが、いわゆるチュートリアル的なものとそうでないものの2つに分けて話すことにしましょう。チュートリアルものに関しては、最初のファームウェアテスト用のモデル*1は除くとして前後に進むだけのROBO1やその場で転回するROBO2などいくつかありますが、僕にはちょっと単純すぎるように思えたんですね。まあ、もともとは小学生などが順を追って複雑なモデルを作っていけるようにするためのステップですから、その意味では必要なんですが……。それでそのあたりは飛ばして、いかにもロボット的な動きをする最低限のモデルともいえるPATHFINDER 1を作りました。ライトセンサーを利用して明暗の差を検出しつつ、黒い線の上をトレースして移動していくというものですね。電子メカのキットや工作本の作例などにも同じ基本原理のものがよくありますが、それがMind-Stormsを使うと本当に簡単に精度の高いものが作れてしまう。そのことを実感したモデルでした。お2人はチュートリアルモデルは作りましたか？　それともいきなり独自のロボットに挑戦されたんでしょうか？

魚井●僕は一応チュートリアルのROBO1から始めました。その時は手元にすぐに使えるPCもなかったので、CD-ROMも見られなかったし、とにかくマニュアルにあるものを作ってみようと思ったわけです。でも、初めはすごくとまどいましたね。何というか、昔よく触ってたLEGOと部品が全然違うし、そのせいで組み立て方に関する昔のノウハがまったく通用しないっていうことに。だから、すぐに「これはまずい」と思って近くのトイザらスにTechnicを買いに走りましたね（笑)。それでいくつか、そう10セットぐらいかな、実際に作ってみてやっとわかってきたというか、定番パターンが見えてきた感じがします。それからMindStormsへ戻って、PATHFIND-ERからやり直しました。

柴田●僕は、こんなところに参加させていただいている割には、MindStorms歴はすごく浅くて、独自のモデルといえるものには到達していないことを白状しなければなりません。基本は大事だと思っているので、チュートリアルを順に試しました。それだけでも十分楽しめるのはいうまでもないことですが、仮に基礎をマスターしたからといって、それだけでは独自のモデルが作れるようにならないのも、また事実ですね。まず何かテーマがなければなりません。そういった意味では、課題が与えられた方が楽なんでしょうか。

大谷●独自のロボットということになると、僕の場合にはPATHFINDER 1の応用のようなものですが、Jin Satoさんの第一回お気軽コンテストに参加するためのSkipper（前回参照）を作りました。すでにいろいろなアイデアのマシンが参加していたのと、時間的な制約から極力単純な構成でいこうと思い、最小構成でそこそこの性能を持つロボットを狙ったんですね。それで行き着いたのが、モーターを左右非対称に配することによって、RCXの底面積にすべてのメカが収まるようにするというアイデアでした。それでも車輪を3つ付けてしまうと、どうしてもはみ出す部分がでてきてしまうので、前輪に相当する箇所はスキッドプレート*2として、単に滑らせるだけに留めました。おかげさまでこのロボットは、コンテストで「シンプルで賞」をいただくことができたのですが。

魚井●独自のものとなると、今はまだ時間がなくてそこまで行なってないですね。ただ、個人的に「お題拝借」ブームでして、Webなんかで面白そうな作品を見つけると、写真を参考にして再現してみたりしています。勉強にはなります。これは、読者の皆さんにも結構お薦めです。

柴田●なるほど。もしかして、まったく構造や機構の違う部分があるかもしれないし、そういった作業を通して、オリジナリティが蓄積されていくということもあるでしょうね。

大谷●今回のコラムでも書いているのですが、MindStormsを入手して少しロボットを作り始めると、必ず直面する問題としてパーツの整理がありますね。きっと読者の皆さんも、どうしたものか、いろいろと困っていると思うのですが、独自の整理法とか収納に関するアイデアというのは何かお持ちですか？

魚井●僕は、実はMindStormsを入手する前から「これ」と思っていたケースがあって、それなりには重宝しています。RollyKitっていうんですが、海外通販の番組で見つけたものなので知ってる人も多いでしょうね。でも，使ってみてやっぱり欠点もあって、これ、ぐるぐる巻きにしていくものなのでまとまってるときはきわめて小さいんですが、いざって時にはだーっと拡げなきゃいけないので面積喰うんですよ。それさえなければそんな都合のいいものはないんですが、いいケースだと思います。今は手持ちのRollyKitを使い果たしたので、別の使えそうなケースを物色中です。

柴田●このあたりも、お二人の先輩に学ばなければなりませんね。MindStormsの部品は大きさや形がまちまちだし、ずいぶんと小さな部品もありますからね。思い切ってLEGOの「赤いバケツ」*3にぶち込むのも手かなぁと思ったりもしたんですが、目的の部品を探し出すのに時間がかかりそうですね。今は、買ったときの箱に後生大事にしまっています。

大谷●MindStormsは、それ自体の面白さと同時に、こういう風に収納法などの周辺の話題に関しても人それぞれに工夫や蘊蓄があって楽しいですね。では、また次回も素晴らしいMindStormsの世界でお会いしましょう。

*1 ファームウェアテスト用のモデル：MindStormsに付属するCD-ROM（Windows版のみ）にはとても良くできたチュートリアルが含まれており、その最初のほうでプログラミングなしにRCX単体で動くファームウェアをダウンロードして動作チェックを行うためのごく簡単な車輪付きモデルを作ることになっている。これは、そのモデルのこと。　*2 スキッドプレート：中央部が僅かに膨らんだ円形のパーツで、本体を少しだけ浮かせて滑りやすくしたい部分などに用いる　*3 赤いバケツ：オリジナルのLEGOブロックを入れて売っている赤い大きなケース。このケース自体もLEGOブロックをあしらっていて、上下にぴったり重ねられるようになっている。


BEETLE



新連載

CGで描く世界の名車 Shade編

THE CAR MODELING

甦る個性と魅力のビートル
VOLKSWAGEN NEW BEETLE

世界の名車をCGで描く新企画『ザ・カーモデリング』。
第一弾は、今年秋ついに日本でも正式発売される、フォルクスワーゲン・ニュービートルだ。
1978年の日本最終輸入から数えること21年。愛らしい面影を残しつつ現代的なスタイルで甦った世界水準のドイツ国民車を、Shadeの名手 諫山 洋氏が緻密に描く。
マウスを通して見えてくる、カーデザインの新しい愉しみ方がここにある。

口上申し上げます

クルマ好きにはプラモデル好きが多い（と思う）。そして3D CGというものにはプラモデルに似た手触りや自由時間の過ごし方のような気配があって、コツコツと形状をいじったり何度もレンダリングして仕上がりを確かめる作業には、ある種ストイックな楽しみがあるものだ。

はじめにおことわりすると、このコーナーは3D CGツールを使ったクルマの描き方を“ステップ・バイ・ステップで解説する”記事ではない。むしろその手前。「いい絵を見てインスピレーションを得よう」というものだ。しかし、それだけではどうにも始まらないので、大まかな制作工程については付記してある。実はこれが重要。というのも、世に3D CGツールは数々あって、さらにクルマの作り方も人それぞれ千差万別。それこそ10人が同じクルマを作っても、1つとして同じ方法論はあり得ないのだ。逆に言うと、他の人の手法を見ると、自分とは違うツールであっても、ヒントとなる部分が見えてくることもあるだろう。まずは、大まかなアプローチを理解して、気に入った方法で取りかかってみてほしい。



諫山 洋
(Hiroshi Isayama)
1994年よりShadeを使った3D CG制作を開始。クルマに限らずバイク、戦闘機など、およそエンジンの載ったものなら何でもこなす。自称F1レーサー（？）
http://www02.so-net.ne.jp/~isa/

さて前口上はこれぐらいにして、さっそく本題に入ろう。記念すべき第1回のテーマは、Macユーザーなら気になる人も多いと思われるニュービートル。作り手はShade*1の名手としてすでにユーザーの間では著名な存在となっている諫山 洋氏だ。

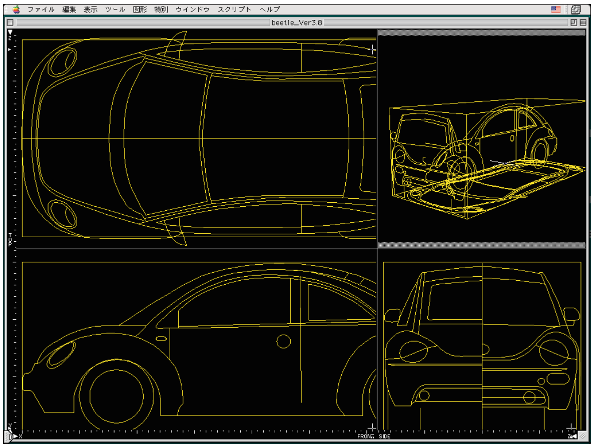
3つの“マル”のニュービートル

──ニュービートルのモデリングでは、まず何がポイントだと思いましたか？

諫山●横から見たカタチとして“3つのマル”。正面から見ても丸い。すべてが“マル”で構成されているということですね。同時にクルマの左前半分さえできれば、あとはそれを流用して基本的な形状が作れる*2という考えがありました。それから正確なカタチとい

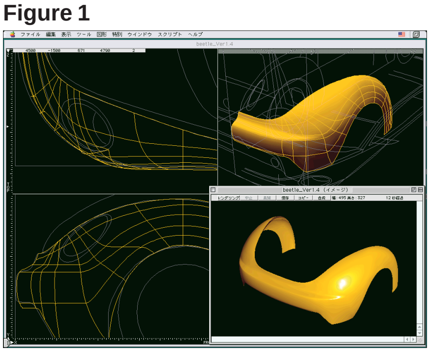


最終的なモデルの各パーツを分解したところ。向かって左半分は、右側を鏡面コピーして作成する。



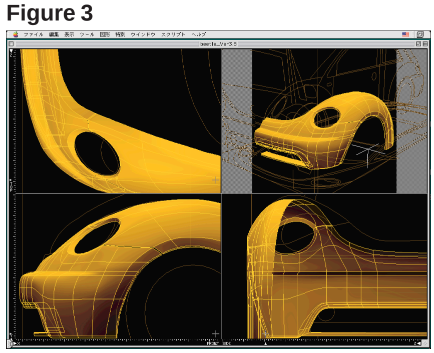
テンプレートをShadeに読み込んだところ。その後、クルマの外形寸法と同比率のボックスを作成して、テンプレートをその中に収まるように調整する。こうすることで実車のスケールに合ったプロポーションが得られるのだ。

Figure 1



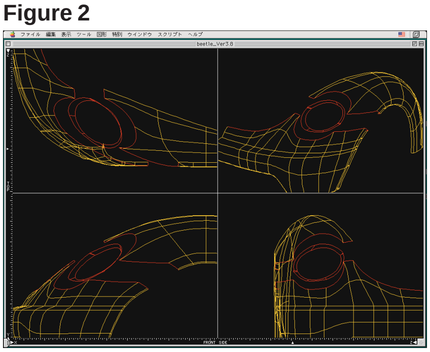
テンプレートに沿って自由曲面でフェンダーを作成。この時点でライトの位置を考慮し、ワイヤーフレームとポイントの位置を検討する

Figure 3



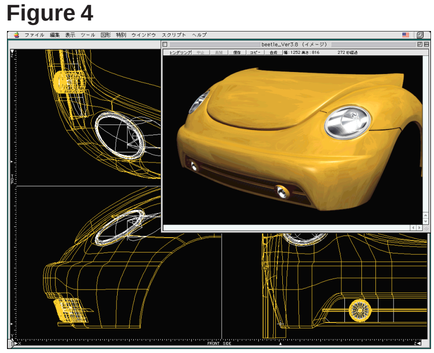
クイックレンダリング表示でポイントの位置やベジェ曲線のハンドルを調整し、細部の形状を詰めていく

Figure 2



ライトポッドの形状を作成して、そのラインに沿ってフェンダーを前後に分割する。最初に作成した形状とワイヤーフレームの構造が変わっている

Figure 4



ボンネット／ヘッドライト／フォグランプなどを作成し、バランスをチェックするためにテストレンダリングを行なってみる

うよりは雰囲気。ビートルのほのぼのとしたニュアンスを大事にしたいと思いました。難しかったのはライトがくっついているフェンダーで、全体のモデリングの60〜70%ぐらい時間がかかっています。

——作り方としてはフェンダーの形状を作ってからライト用の穴を開けるのですか？

諫山●いいえ。今回はライトの部分が一番基礎になっているんです。ライトのリムの形を作って、それを中心に前後に面を繋げていって、フェンダーの形を修正しています。疑似集合演算を使って丸い形状で穴をくり貫いてもよかった[*3]んですが、ロータス・ヨーロッパとかポルシェのように、ライトがフェンダーに“どん”とあるクルマに関しては、どうしてもそういう風に描いてみたくなるんですよね。

モデリングの第一歩は資料集め

——モデリングを始めるときはどこからとりかかるのですか？

諫山●まず、資料を集めます。そのクルマのカタログや雑誌、あとプラモデルも買ってきますね。資料を集めるのは当然なんですが、何が大事かというと3面図です。クルマの正

Word explanation

＊1：Shade

ベジェ曲線によるモデリング機能が強力な、純国産3D CGアプリケーション。プロユースからホビーユースまでの製品ラインナップが豊富で、モデル形状データ集も多数発売されている。

＊2：左前半分さえできれば、あとはそれを流用して基本的な形状が作れる

クルマは基本的に左右対称なので、モデリングする際も片側半分だけ作って、あとはそれをコピー・反転して反対側に流用する。ニュービートルはさらに前後の形もほぼ対称なので、車体の1／4を作れば基礎となる形状ができる。もちろん実際はそれほど簡単ではなく、今回の場合は一番手間のかかるフェンダーの部分が流用できるということ。

＊3：疑似集合演算を使って丸い形状で穴をくり貫いてもよかった

大抵の3Dツールでは、ブーリアン演算という手法により、ある形状を別な形状でくり貫いたりすることができる。Shadeの疑似集合演算機能はブーリアン演算とはやや異なり、本当にオブジェクトをくり貫くのではなく、擬似的にそのように見せる手法となっている。

＊4：下絵で取り込むと表示を拡大・縮小したときに大きさが合わない

Shadeに限らず、PICT形式の画像を下絵として読み込む機能を持つツールは多い。その下絵をガイドにすればモデリング作業はさらにやりやすくなる。しかし大抵の場合、画面の表示を拡大しても、下絵の大きさは追従してこない。表示の拡大・縮小を行なわずに、一気にモデリングする必要があるのだ。しかし、ベジェ曲線のオブジェクトとして取り込んでしまえば、その問題も解消される。ベジェ曲線によるモデリングを得意とするShadeにはフィットしたやり方だ。

＊5：Shadeはスプラインモデラーなので

モデリングのアプリケーションは、そのどちらを重視しているかで『スプラインモデラー』と『ポリゴンモデラー』に大別される。スプラインモデラーはShadeのようにベジェ曲線を使ったもので、ポリゴンモデラーはメッシュ状のオブジェクトを編集していくものだ。ただし最近のツールでは、スプラインモデラーでもポリゴン編集ができ、ポリゴンモデラーでもベジェ曲線が扱えるようになっている製品が多い。

Checkpoint

ニュービートルに標準装備された“一輪挿し”へのこだわり

ご存じの方も多いと思うが、ニュービートルのメーターコンソール脇には、なんと一輪挿しが“標準で”装備されている。このセンスがニュービートルのキャラクターを体現しているともいえる。カーモデリング・ニュービートルにももちろんその表現がなされているのだ。





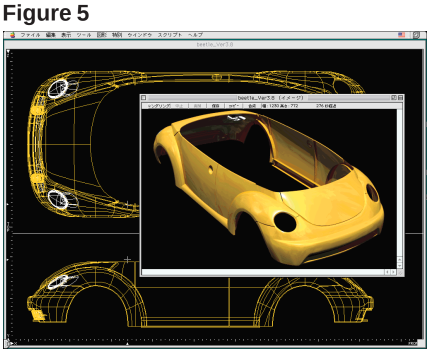
写真協力：フォルクスワーゲン グループ ジャパン(株)



トレッドパターンまでモデリングされたタイヤ

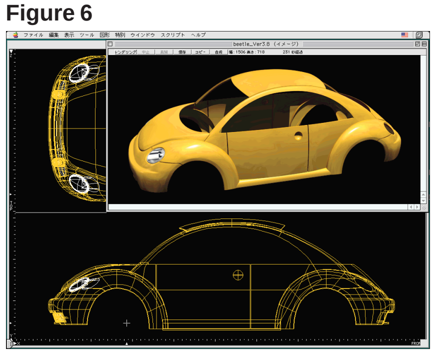
通常、タイヤのトレッドパターン（接地面の溝のデザイン）はバンプマップと呼ばれる画像を使って凹凸を擬似的に表現することが多いのだが、カーモデリング・ニュービートルではそれさえもすべてモデリングされている。（Figure 8参照）

Figure 5



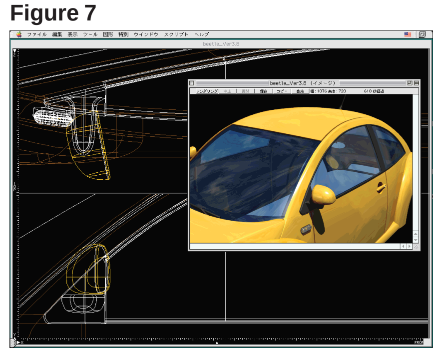
サイドからリヤへの形状を作成。リヤフェンダーはフロントフェンダーをコピーし、修正して利用する

Figure 6



ピラー／ルーフを作成し、鏡面コピーでボディを完成させる

Figure 7



ウィンドウモール／ガラスはボディの線形状を複製コピーして作成。バックミラー／ウインカーなどのパーツを作成する

面、側面、上面が線画になっているやつですね。そこからテンプレートを作るんです。そのテンプレートをShadeに読み込んで、アウトラインをトレースしていくわけです。僕の場合はIllustratorでテンプレートを作っています。Illustratorがない場合は、スキャンしたデータをPICT形式で下絵として読み込んでもいいんですが、下絵で取り込むと表示を拡大・縮小したときに大きさが合わない[*4]んですよね。Illustratorのデータなら、そのまま曲線データになっていますから、拡大・縮小も自由に行なえます。

――3面図を読み込んだ後は、どういったところに気をつけてトレースしていけばいいのですか？

諌山●作り方にもよりますが、僕の場合フェンダーはフェンダーだけ、ボンネットはボンネットだけというように、プラモデルと同じように作って、後からくっつけるという考え方をしています。プラモデルのパーツを全部作るように始めてみるのもいいと思います。その場合も、最初にテンプレートがあると、一部分だけに力を入れて作ったとしても、最終的に何とかカタチになります。テンプレートなしで作っていくと、後で帳尻が合わなくなるんですね。すごくノーズが長いクルマになったり、前後のバランスが悪くなったりして、全体のプロポーションが綺麗に収まらなくなるんです。

――Shadeだと、バラバラに作ったパーツを組み合わせるのは簡単なのですか？

諌山●組み合わせる部分のポイントの数を合わせなければならないといった、いくつか気をつける部分はありますが、おおむねやりやすいと思います。Shadeはスプラインモデラーなので[*5]、クルマを含めて工業デザインのモデリングには適しているといえるでしょう。Shadeのモデリングでは、読み込んだテンプレートに沿ってキャラクターラインを直接ベジェ曲線で描いて、その複数のベジェ曲線を1つの面にしていくんです。後からそれぞれのベジェ曲線を繋ぐこともできるし、一度繋いだラインをやり直すこともできる。ドローイングの感覚が好きな人には適したツールだと思いますね。最初はどこにベジェ曲線のアンカーポイントを置けばいいか悩むとは思うんですが、慣れてくると「フェンダーのココとココを繋ごう」とか、事前に考えられるようになります。そういう見極めができるようになると、作業全体がすごく速くなってくると思います。

Gallery

諫山氏のWebサイト「shapers」

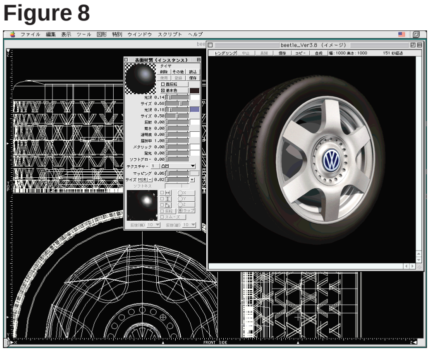
諫山氏のWebサイトにはこれまでの数々の作品が展示されている。どれも出色の出来映えで、カーモデラー必見のサイトとなっている。
●http://www02.so-net.ne.jp/~isa/





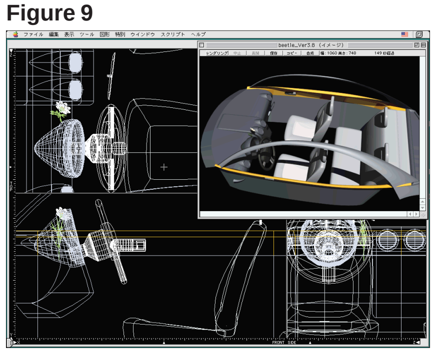


Figure 8



タイヤ／ホイールは断面形状を作って、回転体で作成する。トレッドパターンはバンプマップを使用してもよいが、今回は疑似集合演算で作成することで、より凸凹感を強調している

Figure 9



ダッシュボード／ステアリング／シートを作成し、内装を完成させる。ニュービートルのダッシュボードには一輪挿しと花を添える

マウスを通して感じるカーデザイン

——クルマを作り始めたきっかけは？

諫山●一番最初に作ったのは5年くらい前で、マクラーレンのF1。アイルトン・セナが乗っていたやつですね。その時、実はエンジンを作ってみたかったんです。たまたま手元にプラモデルがあったのでそれをバラバラにしてノギスと物差しで計って大体の図面を描きました。エンジンの角度は90度のV型とわかっていましたから……。せっかくエンジンができたので、じゃボディも作ってみようかという感じで完成形までもっていったんです。去年から今年にかけては、ロータス・ヨーロッパとか、ミニ・クーパー、ランボルギーニ・ミウラとけっこう作りましたね。

——実際に存在するものをCGで描くということの目的は何でしょう？

諫山●そんなに気張ったものじゃないですよ(笑)。模型を作ったり、イラストを描くのが好きだから単純に“作ってみたいな”というところですね。ただ、マウスを通して優れたカーデザインを見直すことで新しい発見がありますよね。“あ、ここはこんなカタチに丸くなっているんだ”とかね。

——1つのモデルを仕上げるのに、平均どのくらい時間がかかりますか？

諫山●最初のF1で1カ月くらいだったと思います。今は1台2週間を目標に、最初に宣言してしまうんです。1日2～3時間ずつやっていくペースですね。その後、レンダリングに20時間。今回のニュービートルは、床に貼った石畳の画像が大きかったせいもあるので、背景がなければもっと速いでしょう。

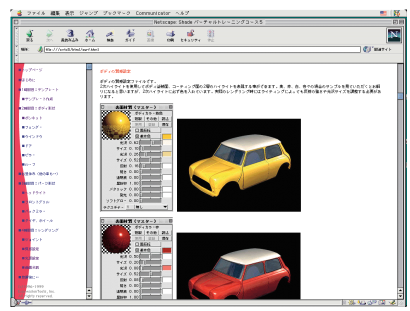
Information

●Shadeシリーズのラインナップ

Shade Professional R3／148,000円
Shade Personal R3／49,800円
Shade Debut R3／23,800円
iShade／9,800円
最上位のProfessionalから順に、Personal以下はネットワークレンダリング機能、Debut以下はプラグイン機能とスクリプト機能、iShadeではアニメーション機能が省かれている。なお、Personal以下のバージョンでは、作成できる画像サイズが4,000×4,000ピクセルに制限される。
問い合わせ：エクス・ツールス(株)／092-722-4552

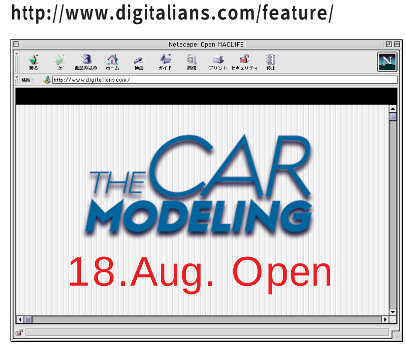
●カーモデリングの虎の巻

エクス・ツールスより『Shadeバーチャルトレーニングコース Vol.5 モデリング応用編：自動車』が発売される。ミニ・クーパーを題材に、Shadeでのカーモデリングをムービー付きで解説したチュートリアルCD-ROM。発売は8月27日予定。価格は2,980円。



●The Car Modeling専用掲示板オープン

BNNが運営するクリエイター向け情報サイト『digitalians.com（ディジタリアンズ・ドットコム)』に、The Car Modeling専用の掲示板が登場。ユーザー同士の情報交換の場として8月18日オープン予定。乞うご期待。
http://www.digitalians.com/feature/





⬆葉っぱのミラーとテーブル

Photo by スタジオハラダ



⬆1996年にAXISで行なわれた静岡ダイナミクス展の様子。各メーカーの家具をそれぞれ形の違うカヤ風のブースに展示した。前回と今回掲載されている家具はこの時に開発したもの

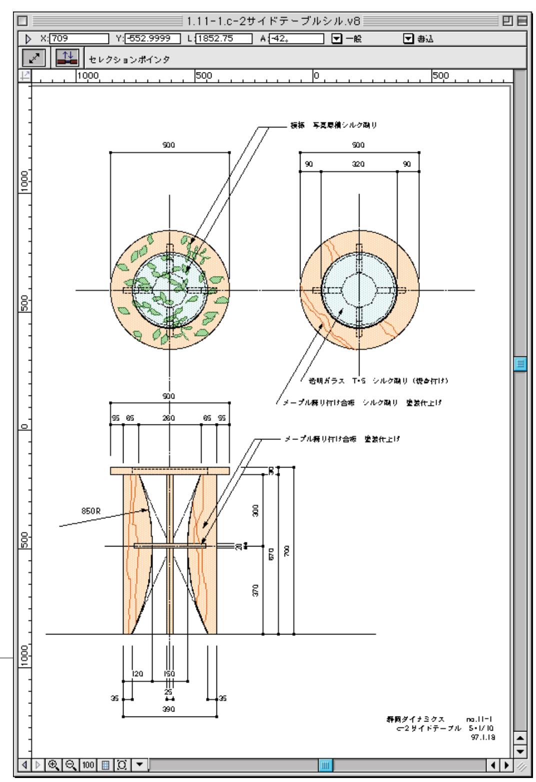
インテリアデザイン入門

IDへの道

vol.3

五十嵐久枝
&川村伸

デザインの世界では、パソコンの普及によって、そのやり方にさまざまな変化が生じてきている。
実際、Macはデザインの世界でどのように使われているのか？
また、デザイナーは、実際にMacを仕事でどのように使いこなしているのか？
建築・インテリア・プロダクトと幅広いデザインを手掛ける
イガラシデザインスタジオの五十嵐久枝さん、川村伸さんのオリジナル・レクチャーを公開。
連載第２回目は、「葉っぱのモチーフのテーブル＆ミラー」、「フェイクの把手のチェスト」。



⬆MiniCadでのテーブルの図面。全体の形のほか、印刷範囲の指示もしていく。カラーのものはわかりやすいようにカラー出力にする

➡印刷の版はミラーとテーブルとも同じ物を使用。木の部分に印刷する場合とガラスやミラーに印刷するのはその方法が全く違うため、一つの物に対して版が2つ、またそれぞれにCMYKからなるスクリーン版が存在しなければならない



Photo by Nacasa&Partners inc



⬆“in her girlhood”と名付けられたこのテーブルは、半永久的に枯れない落ち葉が散らされたテーブルが陽の光を浴びて葉の影を落とす……という、イメージから始まった。次にそれを具現化するためにさまざまな工夫をする。そのためにMacは非常に強力なツールであり、デザイナーのイメージを存分に再現させてくれる。しかし、モノ作りはいつかイメージを離れ、作り手に渡されて現実化される。日々進化するMacをいかにうまく仕事に取り入れていくか、仕事のどの部分を任せられるかが、今後の課題だ

Photo by スタジオハラダ



⬆葉っぱの4色印刷のミラー

五十嵐久枝
Hisae IGARASHI

東京生まれ／昭和61年桑沢デザイン研究所インテリア・住宅研究科卒業、クラマタデザイン事務所勤務後、平成5年イガラシデザインスタジオを設立。平成8年から桑沢デザイン研究所非常勤講師を勤める。インテリア、建築、プロダクトなど幅広いデザイン活動を行っている。

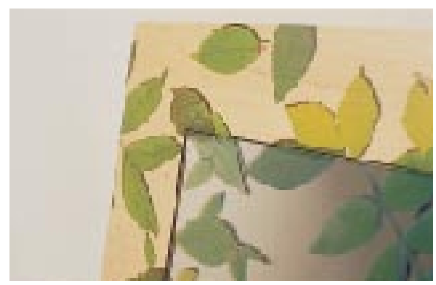






イガラシデザインスタジオ
五十嵐先生自身がデザインを手掛けた建物の一室にある。

E-mail：ids@bb.mbn.or.jp



⬆出来てみるとミラーに印刷した部分は写り込みがあり、不思議な雰囲気に。Macに向かっている時にはわからないことがおきるのも、モノ作りの面白いところ

――「葉っぱのミラー&テーブル」について

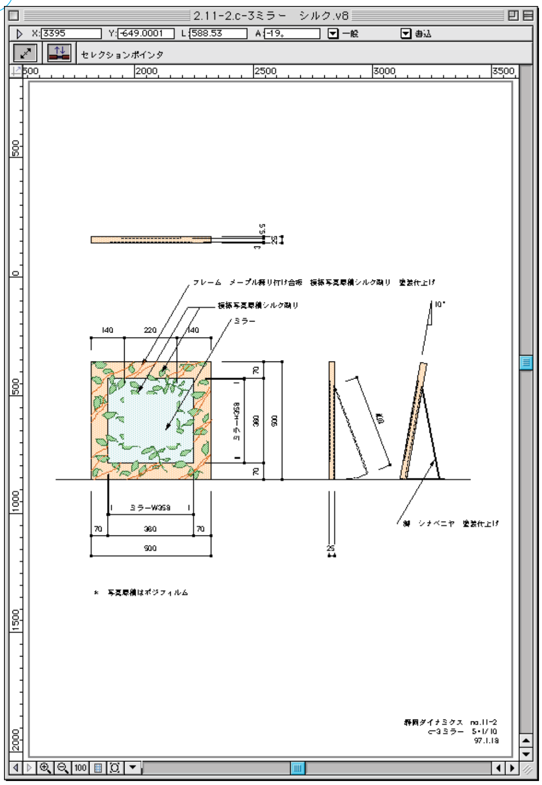
前回紹介した「だまし絵ミラー」と同じ発注元で、静岡ダイナミクス事業の一環で制作した作品です。前回はモノクロで立体感のあるだまし絵的なものを平面のミラーに印刷して作品を作ったわけですが、今回のものはそこから一歩踏み込んで、実際にある「葉っぱ」というイメージを使って、もう少し違った雰囲気を出そうと思ってアイデアをまとめました。

あたかも公園や庭などで子供が葉っぱを、テーブルなどの上に散らしてそのまま立ち去ったかのような、ドラマティックなシチュエーションを想像して作りました。前回のように単純なデータを印刷しただけで、面白い効果を出せたので、それなら普通の写真も同じように家具に印刷できるだろうと思って、モノクロからカラーの印刷に踏み込んでみたのです。

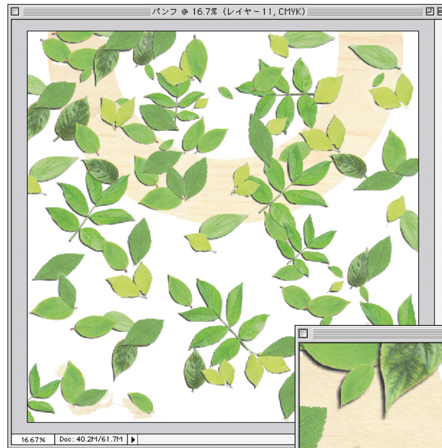
テーブル自体は、あくまでもフェイクな葉っぱなのだ、ということを気づかせるために、真ん中にガラスを入れて、そこにも葉っぱを木目から続きで印刷していくことにしました。もちろん、ミラーの場合は、中央に鏡が入っているので、同じようにそこに葉っぱを印刷できるわけです。テーブルでは、そのガラス面の上に透けるインクで印刷された葉っぱを通して、床などが透けて見えるわけで、その葉っぱがフェイクだということがちゃんとわかるわけです。

今回、家具と印刷というテーマで一連のものを作ったわけですけれど、「葉っぱのテーブル&ミラー」は、モノクロよりは多少手間のかかる4色印刷だということと、印刷を使った家具の量産体制がまだきちんと整っていない状態ということもあって、実際には量産目的というよりも家具と印刷のジョイントという象徴的な作品になりました。ミラーに関しては、壁に沿うような葉っぱを想定して、そのイメージをミラーにしました。葉っぱに囲まれたミラーとそれが写り込んだミラーに、また自分が映り込む。そこでまたドラマティックで不思議な経験ができる。ミラーではあるけれども、絵画のように空間に飾っておいて欲しいミラーです。いわゆる家で使う家具という観点よりも、むしろ実用性を飛び越えて、装飾的でパーソナルなもの、趣味的な仕様になっています。日常から、ふと非日常的な一瞬を経験をするという意味で、このシリーズは、今回の静岡ダイナミクスという地場産業の一環で作り出された家具の中では特に印象的な作品に仕上がったと思います。量産向けで実用的な家具を、というコンセプトのプロジェクトの中であえてこういうものを作ったのがよかったと思っています。

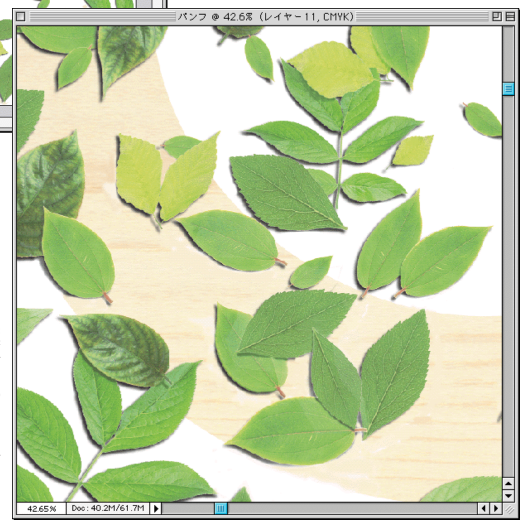
そのプロジェクトの中で「木を使って欲しい」ということと「女性らしいものを作って



⬆ミラーのMiniCadでの図面。ほかの物と同じく、図面の中で印刷位置の指示をしている



⬅Photoshopの葉っぱのデータ。葉っぱの写真データを5～6種類選び、加工して50cm×50cmの大きなデータに。最終的なイメージを掴むために、実際に使用する木をスキャニングして原寸大のテーブルを再現して、データを重ねていく。データは重くなるが、イメージが形になったときは嬉しい



➡葉っぱデータの拡大。元の葉っぱのデータは一枚づつばらばらのもので、それをPhotoshopで、縮尺を変えたり、影をつけたり、自然に見えるように重ねてみたり。ここで必要だったのはむしろ絵の技術

vol.3

インテリアデザイン入門

IDへの道

欲しい」という2点の提案があった。後者に関しては、静岡県のメーカーの方々の意向としては「女性が気がつく細かいところにも配慮した」というようなニュアンスだったらしいのです。それは家具に対して、女性が圧倒的に接する機会が多いということ、家具を選ぶ際のモチベーションが比較的高いということが背景にあるのだろうと思います。ですが、私は個人的にロマンティックなものや、女性のもつ、精神的な柔らかさみたいなものに注目して、自分なりに解釈して作品を作ってしまいました。ですが、意外なことにこの葉っぱを使った作品を目にしてくださった方々の中で、この作品を手に入れたいとおっしゃってくださったのは、男性の方が多かったのです。ロマンティックなものは男女を超えて、個人的にみなさん持っているものなのですね。女性の方が家具に接する機会の多いため、わりと細かい実用性をチェックする傾向があります。「ただ眺める家具」というものに、関心を示すのは男性の方かもしれませんね。

――データを作る手順は？

イメージはできていたのですが、さて、どうやって葉っぱの印刷をするか、という段階になりました。最初は、実際に葉っぱを撮影して、それをスキャニングして、印刷しようと思っていたのですが、ちょうど時期が冬で、枯れ葉ばかりだった。でもなんとか常緑樹の葉っぱを見つけてきてスタジオで撮影してみたのですが、なかなか印刷にかなう雰囲気を出せなかったのです。やはり葉っぱ自体の色が、イメージの中の緑鮮やかなものとはほど遠かったのもあって、実写するのはあきらめて、図鑑みたいなものからスキャニングしてみようかと困っていた時、著作権フリーのイメージ素材集の存在に思い至りました。いろいろな素材のものが出ているので、そこで葉っぱを探したら、データクラフトの「素材辞典」シリーズに「葉っぱ」というものがありました。そこで、きれいな葉っぱのイメージを見つけて「あ、コンピューターの世界の発想ってこういうことなんだな」と妙に納得しました。たくさんある種類の中から、数点選んで、それをMacで加工する作業をPhotoshopとIllustratorで施していきました。

作品を作っていく最初のイメージと発想はアナログなのですが、作業自体はまさにデジタルでした。まずテーブルやミラーの大枠の木組みのイメージを作って、その上に葉っぱのデータを載せていく。その際、マウスで葉っぱを一枚一枚落とし込んでいって、配置を決めていった。それからIllustratorでリアルさを出すために細かく影を描き込みました。

――「フェイクの把手のチェスト」について

前回紹介した作品と葉っぱのミラー&テーブルとの中間的な作品です。このチェストは、また違うメーカーと組んで作ったものです。そのメーカーでは、典型的な家具のスタイルを製作していて、この作品にはそれが反

Photo by スタジオハラダ

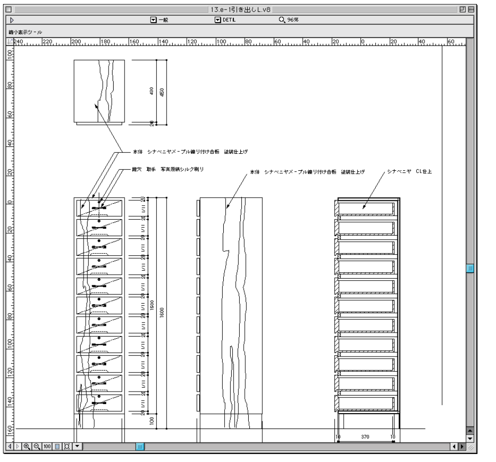


⬆上から下まですべて引出し。離れて見ているとわからないが、近づくと把手が印刷であることがわかる

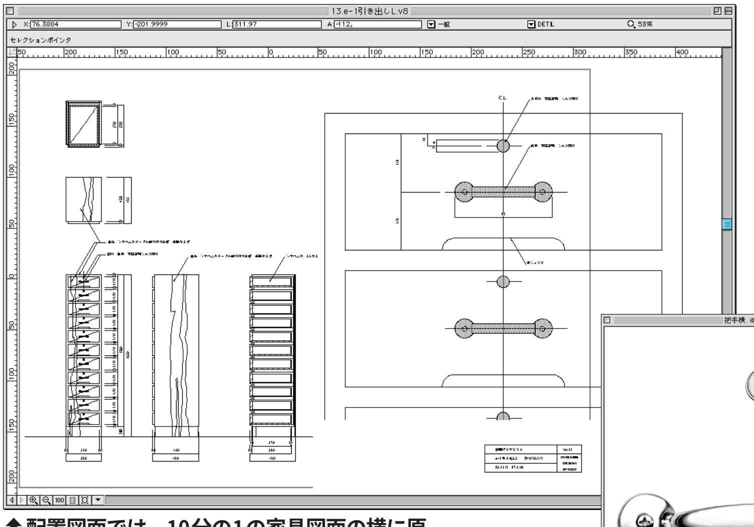
Photo by スタジオハラダ



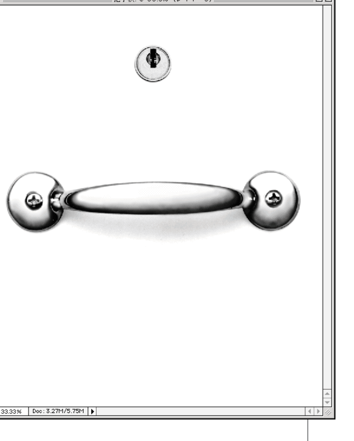
⬆前板の下に本物の手掛（テカケ）がついているので、把手がフェイクでもちゃんと開く



⬆MiniCadでの引出しの家具の図面。抽出しの前板に把手とカギ穴を印刷したもの



⬆配置図面では、10分の1の家具図面の横に原寸で印刷位置の指定をしている



➡カギ穴と把手のPhotoshopデータ。実際に写真を撮り、版が出来るまで、写り込みや影の落ち方など、さまざまな加工を施してある。色も本当は金色をしていた



⬅実際に木にスクリーン印刷をしたときにどのようになるか見るためのサンプル印刷。これもまた色を変えたり、色を混ぜたり、思い通りのイメージができるまで何度も印刷を重ねていく

映されています。手で引くことができる抽出しのついた家具に、わざと把手や鍵穴を印刷してみようということになりました。コスト削減とデザイン的な面白さとユーモアという意味を込めて。もちろん、抽出しは把手がなくても開く仕組みになっています。

いざ、把手の画像を自分たちで撮影してみようということになったのですが、これがまたなかなかうまくいかなかった。そこで、あるカメラマンさんが、御好意で把手を撮影してくれたのです。このシリーズはどちらかというと若い人たちが気軽に購入していただけるような価格&デザインにしました。いたずら的なデザインの楽しみを受け入れてくれるような客層がターゲットですね。なので、展示してあると、みなさん、寄って来て「あれっ？　何これ？」と楽しんでくださいました。把手の影や、映り込んでしまったものの修正もPhotoshopでやりました。

実際に製作を頼む際は、メーカーにお話ししてきたようなイメージデータと制作図面とシルク版の版を作る配置図面を持っていきます。そこから、はじめて作品に立体の形というものが与えられる作業が始まるわけです。

インテリアデザインの仕事は、ある意味、メーカーとのチームワークなのです。

Chapter 1
ウィンドウシェード

今回必要なもの

●**GirlTalk 1.1**
（今月号のCD-ROM MACLIFEに収録）

●**ResEdit**
Appleが配付しているリソース編集ツール（ftp://ftp.apple.co.jp/pub/AppleJapan/Macintosh/Utilities/からダウンロードして下さい）

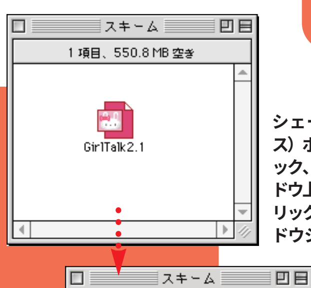
初めましてのかたへ

私のHP（http://cwaweb.bai.ne.jp/~emi/）にバックナンバーがあるので参考にしてね。

コラプスドキュメントウィンドウって？

「このウィンドウは邪魔だけどデスクトップには表示しておきたい」

そんなとき、ウィンドウをシェード（コラプス）させると便利だよね。



シェード（コラプス）ボックスをクリック、またはウィンドウ上辺をダブルクリックするとウィンドウシェードする

リソースはこれ

cicn -14332　Inactive Collapsed Document Window
cicn -14331　Active Collapsed Document Window
wnd# -14332　Collapsed Document Window

また、ユーティリティウィンドウもシェード（コラプス）できるように、コラプスのリソースをつけてみよう。

cicn -14300　Inactive Collapsed Utility Window
cicn -14299　Active Collapsed Utility Window
wnd# -14300　Collapsed Utility Window

実は、これらのリソースをわざわざ作らなくても、勝手にシェード（コラプス）できるのだけど、少しデザインをヒネりたいなど、見た目にこだわりたい人は作ったほうがいいよ。でも、あまり元のウィンドウと違うデザインや大きさにすると、表示でバグりまくることがあるので、注意しよう（図1）。

wnd#：Rectangle Listの指定はPart 0からPart 4とTopSideだけでOK。

タイトルテキストはドキュメントウィンドウと同じく、Part0：ContentRectangleの左上から2つ目までのピクセルで指定する（図2）。

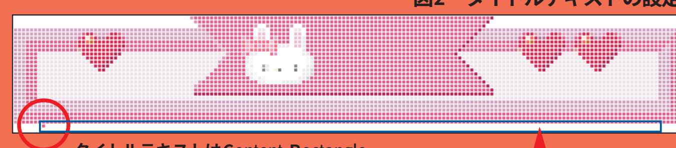
emi☆ならこうする——

私は、ドキュメントウィンドウの上辺部分だけをコピーし、コラプスのリソースへペーストして編集しています。これだとパーツの位置も幅サイズも変らないので安心。

図1　コラプスのリソースのあるなし



図2　タイトルテキストの設定



今月の課題は
コレ
コラプスドキュメントウィンドウ

**デスクトップカスタマイズユーティリティKaleidoscopeを使っていると「どれも素敵なスキームなんだけど、もっと自分好みのものってないのかなぁ」などと思うことはありませんか?
ちょっとした基本さえ押さえれば、誰にだって作れてしまえるのだ!
ここでは、超初心者向けにスキームの作り方を説明していくつもり。
誰だって最初は初心者、難しく考えないで一緒にやってみよう!**



イラストレーション：佐々木亮

Kaleidoscope Color Scheme 簡単作成講座——8



一緒にスキーム作りましょう
ResEditでコラプスドキュメントウィンドウ編

CD-ROM Sample



emi☆

Chapter2 ダイアログ＆アラートウィンドウ

ダイアログ、アラートの4種類のウィンドウは見ためが似てるので、どのウィンドウがどのリソースなのか判断しにくいよね。

ウィンドウの色を極端に変えて試してみると、わかりやすいんだけど、いざダイアログだのアラートだのを出そうとしても、数種類あるそれらの出しかたを全部覚えてる人は、案外少ないかも。今月のCD-ROM MACLIFEに収録してある秀麗氏(http://www.biwa.ne.jp/~hideki/)のスキーム「hariganeTESTER」を参考にしてみてね。

このスキームはcicn のウインドウにリソースの番号が表示されるようになっているので、これを使用するとどの番号がどのウィンドウに表示されるかを確認することができちゃうの！

今月のGirlTalkもこれらの色を変えてあるので、図3と一緒に参考にしてね。

リソースはこれ

Dialog Window（ダイアログウィンドウ）
cicn
-14328　Inactive Dialog
-14327　Active Dialog
wnd#
--14328　Dialog

Alert Window（アラートウィンドウ）
cicn
-14326　Inactive Alert
-14325　Active Alert
wnd#
-14326　Alert

cicn、wnd#はドキュメントウィンドウと同じ要領で作ればいいんだけど、タイトルテキストとクローズボックス、シェードボックス、ズームボックスは作らなくてOK。

wnd#：Rectangle Listの指定はPart 0だけ（Top、Bottom、Left、Rightの設定は必須）。

Movable Modal
cicn
-14324　Inactive Movable Modal
-14323　Active Movable Modal
wnd#
-14324　Movable Modal

Movable Alert
cicn
-14322　Inactive Movable Alert
-14321　Active Movable Alert
wnd#
-14322　Movable Alert

これもcicn、wnd#はドキュメントウィンドウと同じ要領。クローズボックス、シェードボックス、ズームボックスは作らなくてOK。

wnd#：Rectangle Listの指定はPart0、Part4だけ（Top、Bottom、Left、Rightの設定は必須）。



図3　Alert、Dialog、Movable Modal、Movable Alert

Chapter3 サイド＆ノーネームユーティリティウィンドウ

これは、小さなユーティリティウィンドウ。使われている場面は図4を参照してね。どちらもタイトルテキスト領域は不要。ウィンドウサイズや各パーツのサイズはコンパクトにしないと、使ったとき邪魔になっちゃうよ。

リソースはこれ

横型
cicn
-14296　Inactive Side Utility Window
-14295　Active Side Utility Window
wnd#
-14296　Side Floating Utility Window

縦型
cicn
-14288　Inactive No Title Utility Window
-14287　Active No Title Utility Window
wnd#
-14288　No Title Utility Window

横型と縦型共通のcicn
cicn
-14290　Side Floating Utility Window Down（クローズ、ズーム、コラプスボックスをクリックした状態）
-14286　Inacive Small Utility Window Grow Box
-14285　Small Utility Window Grow Box

次回はタブやボタンを作るのでまたcinfが出てくるよ。思い出しておいてね!?



図4　Side Utility WindowとNo Title Utility Window

NTTの分割・再編と今後の事業展開を検証

インターネット生活を左右するNTTの動向を整理する

http://www.ntt.co.jp/

山名一郎 ジャーナリスト

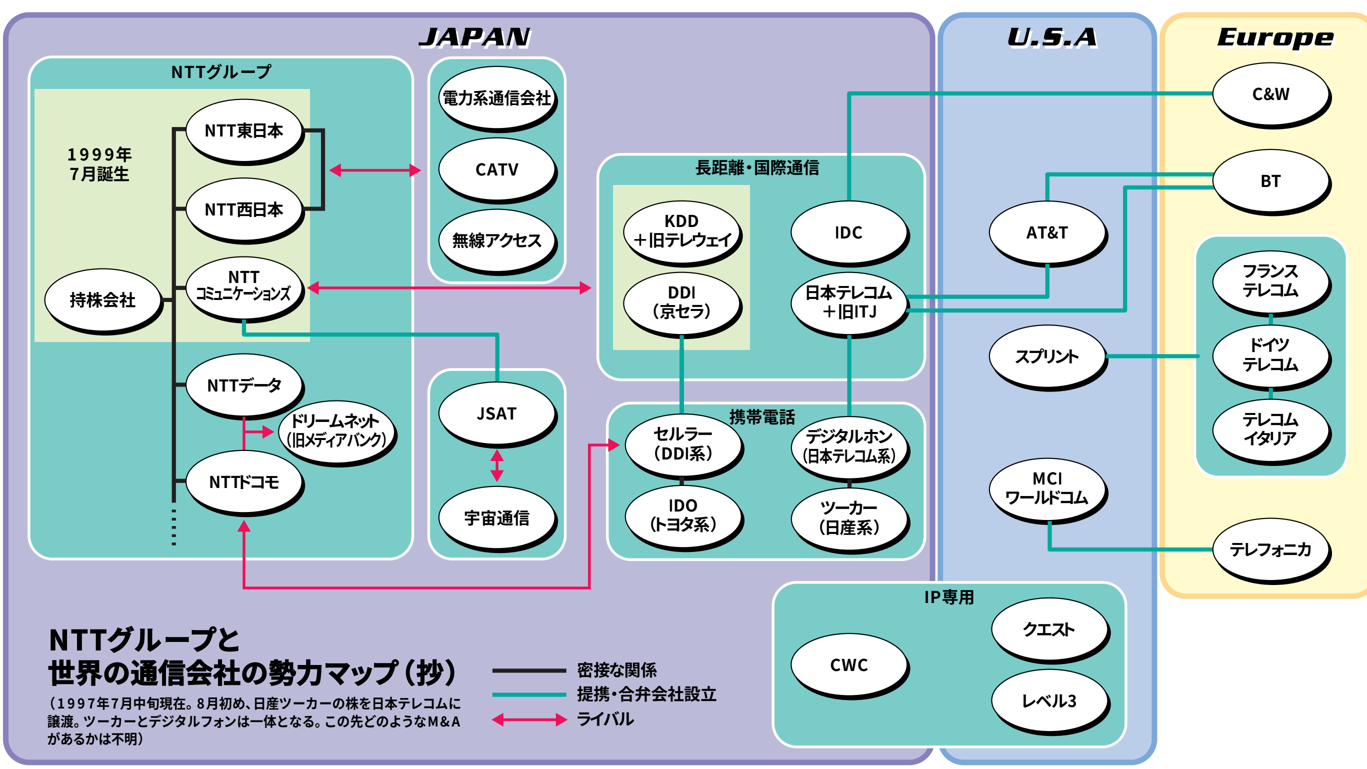
IT（Information Technology）関連、いわゆる情報通信関連の話題やニュースは、世界各地から毎日おびただしい量と数が押し出されている。受け容れる私たちにしてみると、世界中の英知たちの多彩な知恵や努力、発想と才能にいつも驚き感心させられる一方で、それらを自分（ないしは企業）の裡にどのように位置づけ、理解するかとなるとさほど容易ではない。そこで、Macintosh関連に限定せず、重要（と思われる）ニュースを毎月1つ選び、整理・解説することにした。ITは、私たちをどこからどこに連れて行こうというのだろうか。

Macライフや IT生活に大きな影響があるNTTの分割問題

今年の7月1日、日本電信電話株式会社は東西の国内地域会社（NTT東日本、NTT西日本）と長距離・国際通信（NTTコミュニケーションズ。以下、NTT-C）、そしてこれらを統括する持株会社NTT（日本電信電話）の4社に分割された。

1985年の民営化とともに通信が自由化され、DDIをはじめとした新電々（NCC）が割安な長距離通信サービスをスタートさせたり移動体通信分野に新規事業者が参入して巨大NTTに対抗してきた。しかし、民営化によってNTTは「NTT法」にしばられない子会社が自由に設立できるようになったために、逆に自由に振る舞えるようになったと指摘する声もあり、民営化直後からNTTの分割・再編が求められてきた。民営化だけでは通信の自由は進ず、通信料の低廉化やサービスの向上が期待できない、というのが分割・再編論の主たる論拠だった。

その後、NTT対郵政省との14年間にも及ぶ大激論が戦わされることになるのだが、結果的に上の形態に分割され、それと引き換えにNTTは、同社の悲願だった国際通信への本格的な進出が認められ（国際通信はNTT法で禁じられていた）。それと同時に、戦後の日本の企業形態に見られない持株会社という制度が生まれ、この、スタッフわずか300名（研究部門を除く）の持株会社が巨大



NTTグループと世界の通信会社の勢力マップ（抄）
（1997年7月中旬現在。8月初め、日産ツーカーの株を日本テレコムに譲渡。ツーカーとデジタルフォンは一体となる。この先どのようなM&Aがあるかは不明）

*1 DDI：正式名称は第二電電株式会社。DDIグループでは、市外電話や国際電話サービスを中心に、専用サービス、フレームリレー／セルリレーサービス、さらにインターネット接続サービス「DION」といったネットワークサービスを提供する。　*2 AT&T：市内・市外電話サービスを提供するベル電話株式会社、電話関連機器を製造するウエスタン・エレクトリック、研究開発のベル研究所から構成されていたが、市場独占を巡る司法省との争い、電気通信改革法などによって再編と統合を繰り返した。

NTTグループ全体を統括するという特異な形態になった。

NTTの分割・再編の目的は、かつての米国AT&Tの分割とベビーベル誕生にならったような、国内におけるNTTの寡占の排除と自由な市場原理への方向づけにあったはずだが、近年は、激変する情報通信業界に向け、経営資源を迅速に効率よく配置していくための組織構造づくりへと変化してきている。つまり、初期の目的とは異なり、小さな本社（持株会社）が、その時代時代に応じて組織や経営資源をダイナミックに適応させ配分し“再再編”しやすいかたちになった、と見るべきなのだろう。

こうした潮流は、大規模な買収と合併が相次ぎ、メガキャリア同士のバトルの時代と呼ばれる現在の通信業界の方向とも、広い意味では一致しないわけではない。しかし、NTTの分割・再編で目指そうとした自由な競争や通信の自由化などはただのお題目でしかなくなり、一強皆弱のまま。何も変わらないどころか、国際間の波にさらされることで、かえってグループ全体の結束力が強まってしまうということにもなりかねない。このことを私たち一般ユーザーのレベルに引っ張って論じるなら、相変わらず、国際的に見て法外に高い通信料を支払いつづけなければならないことになるのだ。

国内外にひしめくNTTのライバルとその対応は？

先ほど述べたように、国際通信会社はいま、メガキャリア同士が合併するという世紀の大再編時代に突入している。大どんでん返しがない限り、欧米間での大手通信会社の勢力図はほぼ固まっているが、この荒波の中にNTT-Cだけで乗り出していくNTTに、果たして勝算はあるのか。すでにNTTは英国C&W（ケーブル&ワイアレス）社との買収合戦に敗れ、IDC（国際デジタル通信）を傘下に収めそこない初めからつまずいた。

欧米のキャリアばかりではなく、日本の国際通信会社との激しい競争も忘れてはならないだろう。旧ITJ（日本国際通信）を買収した日本テレコムはAT&TおよびBT（ブリティッシュテレコム）の出資を受け入れることで大きな勢力となった。他に、旧テレウェイ（日本高速通信）と合併したKDD、DDIがNTT-Cのライバルとなる。

一方、国内通信に目を向けると、古参のDDIをはじめとしたNCC系、加えてKDD、電力系通信会社（例・東京通信ネットワーク＝TTネット、大阪メディアポート＝OMPなど）といった新規参入事業者がNTT-Cの長距離部門やNTT東日本／西日本を脅かしつつあるのは周知のとおりで、また、これまでNTTが独占してきた加入者系アクセス回線の分野においても、最近FWA（Fixed Wireless Access）やWLL（Wireless Local Loop）と呼ばれる無線アクセスへの免許取得が相次いでいる。特に、NTTの回線をいっさい経由せずに家庭へのアクセスを確保してデジタルコンテンツの配信をねらうソニーの戦略は、コスト的に見合うかどうかは疑問視されているが、ひょっとしたらNTTの脅威になるかもしれない。

新生NTTの“電話業”から“データ通信業”への転換という課題

持株会社のトップであり、旧NTTでマルチメディア路線を打ち出した宮津純一郎社長は、「NTTが目指すのはグローバルな情報流通産業」だと語る。交換機や回線を手がける“通信インフラ業＝電話業＝ハードウェア業”から、IP（インターネットプロトコル）に代表されるデータ通信業、デジタルコンテンツを流通させる情報流通業、そしてソフトウエア業へ転身したいというのである。2000年から2003年にかけて、放送は実質的にデジタルデータ放送に移行していくから、広義にはこの路線に誤りはない思う。現在進行している国際通信キャリアの大合従連衡も、いうまでもなくこうした「電話からデータへ」の流れに乗ったものだ。

ただし、それを実現するためにはNTTの高コスト構造を抜本的に改めなければならない、とする議論がある。というのは、重厚長大の交換機や人件費がNTTの重荷になっており、それが価格競争力を失わせるという指摘があるからだ。

逆に、たとえば米国のクエストやレベル3、あるいは日本のCWC（クロスウェイブコミュニケーションズ）といった、IPしか扱わない新興の通信事業者は、電話時代のしがらみがないために高速のデータ専用通信回線を安価に提供でき、価格競争力で図抜けている。こういう勢力に、NTTを含めた電話屋さんは対抗していくのだろうか。

さらにもう一点述べておくと、今後、放送と通信の垣根が失われ、NTTがデジタルコンテンツキャリア（情報流通業）を志向していくのだとすると、いわゆる4マス（テレビ、ラジオ、新聞、雑誌）も含まれるインフォメーションプロバイダ（情報提供者）と新たな関係をつくっていかなければならない。また、それらばかりではなく、すでにNTTドコモの「iモード」で提供しているサービスのもっと革新的なサービスが提供できるIPとの関係づくりがぜひとも必要となるに違いない。放送と通信の融合というのは、通信が放送の真似事をしたりあるいはその逆ではなく、両者の間にあるあいまいな、従来のマス媒体では対応できなかった領域に存在するビットを、いかにビジネスに変えていくかだと思う。

どうなる？ISDN（INSネット64）の定額制導入

私たちMacユーザーにとっての今回のNTT再編のいちばんの目玉は、ISDN（INSネット64）の定額制導入だろう。ISDNのデータ通信に限り定額制を導入するという方針は、衰退する電話業から将来の発展が期待できるデータ通信業へのNTTの志向を色濃く反映したものである。

通信料は月額1万円程度とされ、Bチャネルの64kビット／秒をデータ通信専用として利用する。しかし、1万円というのは個人を対象にしているのだとすると決して安くはない。というのは「基本料金（家庭用で2,830円）＋通信料（1万円）＋通話料（通常の従量課金）」がISDNにかかり、これにISPの料金が別途加わるため、総額2万円程度になるだろう。米国の月額4、5千円に比べると、依然として4倍から5倍もの開きがあり（米国は通話料も定額制に近い）、かつ、たとえつなぎっぱなしにしてもグローバルIPアドレスが取得できるわけではない。あくまでダイアルアップで何度接続しても1万円という料金なのであって、グローバルIPアドレスを得るためには、NTTならOCNエコノミーに申し込むしかない。

もっとも、OCNエコノミーにも今度64kビット／秒で2万円というサービスが新設されるらしいから（従来は128kビット／秒で38,000円）、それはそれでリーズナブルにはなるのだが、どちらにせよ、独占的なアクセス回線のところでたっぷり利益を上げておく（のか、それとも本当にそれだけコストがかかっているのか）という以前からの体質が見えるようなそうでないような。

インターネットへのアクセスフィーが高ければ、ユーザーの情報化は思ったよりも進まない。とすると、NTTが描く「グローバルな情報流通産業」も絵に描いた“何とか”になり、日本の情報通信基盤の構築が遅れる……などという悪循環に陥ったりしないのだろうか。それがちょっと心配な、1万円の定額制である。

*2 WLL／FWA：Wireless Local LoopまたはFixed Wireless Accessの略で、加入者系無線アクセスシステムのこと。固定的に設置した無線方式の加入者線。無線端末の設置場所を固定するので、携帯電話よりも通信品質が良く、長距離の加入者線を実現できるので過疎地などにも適す。

コンシューマーポータブル「iBook」を発表

MACWORLD Expo New Yorkで待ちに待ったP1がデビュー

http://www.apple.co.jp/

iMacのデザインを継承したノートブック

7月21日にニューヨークで開催された「MACWORLD Expo New York」の基調講演において、コンシューマーポータブル「iBook（アイブック）」が発表された。これまで、「P1」というコードネームで知られ、2月に開催された「MACEORLD Expo Tokyo」での発表も噂されていたiBookは、大方の予想通りiMacのデザインを継承したノートブックだ。カラーはブルーベリーとタンジェリンの2色があり、トランスルーセントの筐体にはラバーコーティングが施されて耐久性を増している。また、持ち運ぶためのプルアウトハンドルが付き、留め具のないカバーも目新しい。ただし、残念なことに小型軽量とはいかなかったようで、重量はPowerBook G3よりも重い約3Kgもあるのだ。

デザインもさることながら、その中身もノート型iMacにふさわしい高性能となっている。300MHzのPowerPC G3と512Kのバックサイドキャッシュ、12.1インチのTFT液晶SVGA（800×600）ディスプレイを装備。メモリーはSDRAMを採用し160MBまで増設可能。リチウムイオンバッテリーによって1度の充電で最高6時間の駆動が行なえる。外部インターフェイスにはUSB*1が用意されているが、PCカード*2スロットは不採用となった。また、24倍速のCD-ROMドライブを搭載している。つまり、速度的にもインターフェイスやドライブなどの組み合わせも、iMacにかなり近いマシンなのだ。もちろん、ネットワークを重視したiMacと同様に、56Kモデムを内蔵し、10/100BASE-TのEthernetポート装備。ワイヤレスでネットワークへの接続を可能にするオプション「AirPort（エアポート）」が用意され、そのための内蔵アンテナ2つと、AirPort用のカードスロットを装備している。



MACWORLD EXPO NYの基調講演でのスティーブ・ジョブズ氏



持ち運べるiMacとしてデビューした「iBook」。さすジョナサン・アイブのデザイン。曲線や素材の質感がすばらしい

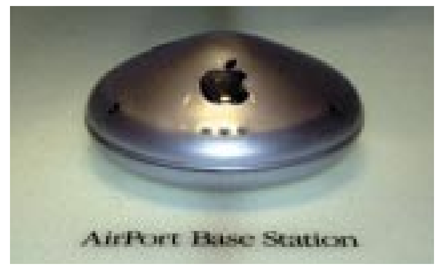
ワイヤレスネットワークを実現するAirPort

「AirPort」は、ケーブルを一切使用せずにインターネットへ接続することができるiBook用ワイヤレスネットワークソリューションで、iBookに装着するAirPortカードと、外部に設置するAirPortベースステーションで構成される。AirPortベースステーションには、56Kモデムと10BASE-TのEthernetポートを内蔵しているので、電話回線やLANなどを通じてインターネットへ接続することが可能。iBookとAirPortベースステーション間の通信は、iBookに内蔵された2つのアンテナとAirPortカードによってワイヤレスで行なわれ、最高11Mbpsでデータ転送が行なえる。最高150フィート（約46メートル）離れた場所からの接続も可能なので、AirPortベースステーションを家や教室のどこかに設置しておけば、iBookを好きな場所へ移動させてインターネットへ接続することが可能だ。また、1つのAir Portベースステーションを10台のiBookで共用することができる。

AirPortの設計や製品化は、ワイヤレスネットワーク業界のリーダーであるLucent Technologies社と共同で行なわれ、業界標準のIEEE*3 802.11b規格を採用したことで、既存のワイヤレスネットワーク機器との互換性もあるという。またアップルでは、現行のPowerBook G3用のワイヤレスカードも出荷する予定だ。



展示会場には、一目iBookを見ようとたくさんの人たちが来場していた。展示されているどのiBookも、ワイヤレスで稼働し、わずらわしいケーブル類はなかった



AirPort Base Station。一件UFOのようなデザイン。モデムとEthernetを内蔵している

気になる発売日と価格は？

iBookの米国での出荷予定は9月の見込みで価格は1,599ドル。オプションのAirPortカード99ドルで、AirPortベースステーションは299ドルとのこと。日本での発売日や価格は発表されていないが、最近のアップルは世界同時発売が多いため、ほぼ同時期、同価格が期待されている。

*1 USB：Universal Serial Busの略。キーボード、マウス、プリンター、モデムなどの周辺機器を接続するためのシリアルインターフェイス規格。MacではiMacから採用されている。最大127台までの機器を接続できる。　*2 PCカード：PCMCIAカードとも呼ばれているPCMCIA規格に対応したパソコン用のICカード。厚さが異なるTypeI／II／IIIの3種がある。*3IEEE：アメリカ電気電子技術者協会の略称。IEEE802規格は、ネットワークインターフェイスカード、ブリッジ、ルータなどLAN関連の製品が準拠する規格。

ViaVoice for Macintoshを公開

IBMの音声認識ソフトウェア「ViaVoice」がMac対応に

http://www.ibm.co.jp/

以前SMAPの香取慎吾さんが、IBMのアプティバのCMで音声認識ソフトを使っていたのを覚えているだろうか？　あのCFで使用されていたソフトが「ViaVoice（ビアボイス）」だ。ViaVoiceは、テキストの入力からOSやアプリケーションのコマンド入力といった操作を、マイク（専用ヘッドセット）から入力音声にしたがって行なう音声認識ソフト。IBMとアップルは、このViaVoiceのMac版を「MACWORLD Expo New York」で参考出展した。登録したマクロを実行する程度なら、Macプラットフォーム上で動作する音声認識ソフトは以前にも開発されていたが、連続的な話し言葉を認識するソフトは、ViaVoice for Macintoshが初めて。Windows版の「ViaVoice 98」では、はじめにユーザーの癖を覚えさせるトレーニングが必要だが、その作業が済んでしまえば日本語でも認識率が高いことで定評がある。文字入力が行なえるのは、専用エディターか「Microsoft Word」といった対応アプリケーションに限られるが、初心者でもキー入力熟練者の3倍の速度で文字入力が可能だ。今年の末に英語版がリリースされるそうだが、その他言語のサポートも予定されている。

複雑な操作が行なえるのは先の話になりそうだが、文字入力が3倍の速さで行なえるなら十分に価値がある。特にインタビューや会議のリライト、OCRソフトの代用として重宝するはず。すでにWindows版では日本語に対応していることから、ViaVoice for Macintoshの日本語への対応も早い時期に期待が持てる。



MACWORLD EXPOの展示会場ではデモを行なっていた。ストレスなく、音声認識していた

映像や音楽をインターネットで配信

NTT-MEやインプレスが配信サービスを開始

http://www.wakwak.com/core-index.html／http://www.watch.impress.co.jp/music/

インターネットを通じて映像や音楽を配信する技術や問題点などの話題は尽きないが、すでに本格的なサービスを開始しているコンテンツも登場している。

NTTグループのマルチメディア事業会社、NTT-ME（エヌ・ティ・ティ　エムイー）は、7月16日から、インターネット経由で映像や音楽を配信するサービスを開始した。サービス名称は「WAKWAK（ワクワク）」で、最初に配信されるのは「あしたのジョー」や「鉄腕アトム」といったアニメーションや、Jリーグやサッカー日本代表の試合のハイライトなどのスポーツ映像、大学入試の傾向と対策などを見ることができる教育番組。サービスを受けるためには、会員となって専用アクセスポイントからの接続が必要。また、プロパイダー向けのソリューションも提供するので、今後は他のプロパイダからWAKWAKのコンテンツを受信できるようになる。

また(株)インプレスでは、洋楽を中心に情報配信していた「MUSIC Watch」に、邦楽を専門で扱う「MUSIC Watch　J-pop」を新設。最新の邦楽ニュースや新譜情報、週間ランキングなどの情報が得られると共に、MP3に変換された人気インディーズ系アーティストの楽曲データをダウンロードすることも可能だ。



➡アップルがMac OS X Serverの販売について、NTTアドバンステクノロジと提携

アップルコンピュータ(株)は7月14日に、NTTアドバンステクノロジ(株)とMac OS X Serverの販売について提携することを発表した。NTTアドバンステクノロジは、インターネットの本格的な普及に向けて、より高度なネットワークサービスを展開するために、Mac OS X Serverをベースとした提案型ビジネスを展開する予定。今回の提携は、提案型ビジネスを強化し新しい市場を開拓するという両社の目的が一致して実現したもの。

●アップルコンピュータ(株)／http://www.apple.co.jp/
●NTTアドバンステクノロジ(株)／http://www.ntt-at.co.jp/

➡アップルがMac OS X Serverの販売について、サイバー・ラボと提携

アップルコンピュータ(株)は7月14日に、(株)サイバー・ラボとMac OS X Serverの販売について提携することを発表した。サイバー・ラボは、急速に情報化が進みつつある医療機関向けに、Mac OS X Serverをベースとするシステム開発用の共通プラットフォーム「Cyber Framework」（サイバーフレームワーク）を提案。具体的には、医療サービスの向上を支援する電子カルテや看護支援システムなどをはじめ、経営支援システム全体を視野に入れたソリューションをNTTグループ企業各社と連携して展開する予定。

●アップルコンピュータ(株)／http://www.apple.co.jp/

➡ViaVoice98対応のPostPetを発表

ソニーコミュニケーションネットワーク(株)は、日本IBM（株）と共同で、音声認識ソフト「ViaVoice98日本語版 Friendly Speak」に対応した「PostPet for Windows ver.2.01 jp ViaVoice対応版」を発表した。同ソフトは、メールの作成やペットにおやつをあげる、部屋の模様替えを行うといった基本操作が、音声によって実行できる。

●PostPetホームページ／http://www.so-net.ne.jp/postpet/

➡TDKがインターネットで音楽配信

TDKは全国各地の放送局が製作した音楽番組から、音と映像をインターネットを通じて配信するページ「TDK Music Spark：http://www.tdk.co.jp/spark/」を開設した。インディーズ系のアーティストを中心で、映像の再生にはWindows環境とInternet Explorer 5.0もしくはMedia Playerが必要。

●TDK(株)／http://www.tdk.co.jp/

*1 OCN：Open Computer Networkの略。低価格で接続できるNTTのインターネット通信サービス。　*2 ISDN：Integrated Services Digital Networkの略。デジタル回線による電話サービス。一般のモデムより高速でデータを転送できる。電話回線と通信機器との接続には、DSUやTAといった専用機器が必要になる。

QuickTime 4 日本語版 リリース
業界標準のストリーミング機能を提供

http://www.apple.co.jp/quicktime

アップルコンピュータ(株)が7月30日、業界標準のマルチメディアソフトウェア「Quick Time」の最新バージョン「QuickTime 4」(クイックタイムフォー)の日本語版をリリースした。QuickTimeは、静止画、ビデオ、オーディオなどあらゆるメディアの編集・再生を可能にする、業界標準のマルチメディアテクノロジー。今回リリースされたQuickTime 4では、新たにインターネット上でビデオやオーディオをリアルタイムに配信する強力なストリーミング機能を備え、Quick-Time for Javaも加わりJavaアプリケーションがQuickTimeの機能を使用することを可能にした。

ストリーミング機能では、汎用性ある業界標準のRTP(RFC1889)*1とRTSP(RFC2326)*2プロトコルを初めて採用。標準で付属する「QuickTime Player」の「お気に入りの引き出し」機能により、ローカル、ストリーミングを問わず、見たいコンテンツにワンクリックでアクセスできる。

またQuickTime プレーヤーには、ステレオの左右のバランスや、音量、低音・高音を調整するサウンド機能も装備された。さらに、Macromedia Flash、MP3、FlashPixといったファイルフォーマットをサポートしたことで、ライブや録画のビデオやオーディオを、さまざまな圧縮/伸張技術を用いて、28.8kbpsでも高画質な再生を楽しむことが可能になっている。

日本語版の発表にあわせ、株式会社ソニー・ミュージックエンターテイメントの「Sony Music Online Japan」や、「スター・ウォーズ エピソード 1 ファントム・メナース」の予告編の日本語字幕版と吹き替え版などのコンテンツの配信もアップルのホームページにて開始。

ダウンロードは、(http://www.apple.co.jp/quicktime)にて無償で行なえるが、すでに英語版をインストールしている場合は、日本語版インストール前に英語版を削除しないとシステムエラーが発生するので注意が必要。

売れ行き好調の Office 2000

http://www.microsoft.com/japan/

ビジネス統合ソフトのデファクトスタンダード「Microsoft Office」の最新バージョン「Office 2000」のWindows版が7月9日に発売された。コンピュータ関連の業界紙を発行しているコンピュータ・ニュースの調査によれば、発売日から3日間で9万本が販売され、旧バージョンのOffice 97よりも好調な売れ行きを示しているとデータがでている。

Mac版の発売時期やパッケージ構成などの詳細は不明だが、Office 2000が旧バージョンとの互換性を保ったことにより、先行して発売されたWindows版とのデータ交換に神経をとがらせる心配は少なそうだ。ただし、同じ機能を搭載したソフトではないので、完全とは言い難い。Mac版のOfficeを含めた旧バージョンとのデータ互換がひと目でわかる表が(http://www.microsoft.com/japan/Office/2000/guide/feature4.htm)に掲載されているので、Officeユーザーはチェックしてみよう。

駅内でコンテンツ自販実験
渋谷駅構内のコンビニでデジタルコンテンツの自動販売実験を実施

http://www.japan-telecom.co.jp/

日本テレコムがJR東日本と共同で、独自に開発したマルチメディア端末試作機によるデジタルコンテンツの自動販売実験を7月7日から8月6日まで実施する。渋谷駅構内のコンビニに設置された自販機「MEDIACOCKTAIL」は、その場でパソコン用のゲームソフト(ぷよぷよ通Power Mac版など)をCD-Rに書き込んでラベル印刷まで行なう機種が1台、楽曲を持参したMDに記録して歌詞シール等の印刷も行なう機種が2台の計3台。ゲームは通常のパッケージよりも安価で1タイトル1,000〜3,000円程度。楽曲の方はインディーズや発売後15年以上経過した有名曲中心で、1曲150〜300円となっている。

インターネットによる配信も進んでいるが、デジタルコンテンツの販売形態がますます多様化するのか、乱立後に落ち着きを見せるのかは、まだ先の話になりそうだ。当面は、試行錯誤する企業と共に、ユーザーも色々な配信方法を試してみると面白いだろう。



Apple スマートローンを開始

http://www.apple.co.jp/hotnews/smartloan/

アップルコンピュータ(株)は、7月14日から8月22日まで販売促進キャンペーン「Apple スマートローン」を実施する。Apple スマートローンは、期間中にキャンペーン参加社で対象製品を購入すると低金利の特別クレジットが提供されるというもの。対象となる製品は、333MHzのPowerPC G3を搭載したiMac、Power Macintosh G3の4モデル、Apple Studio Display 17インチCRTモデルなどが用意されている。支払い回数は12、24、36回払いがあり、それぞれの実質年利は、1.00、1.79、2.78%となっている。キャンペーンの応募方法や参加社などの詳細はApple スマートローンのホームページ(http://www.apple.co.jp/hotnews/smartloan/)をチェックしよう。

36回払いの場合では、iMacが月々2,600円で手に入るというApple スマートローン。まだ、新世代のMacをお持ちでない方には、絶好のチャンスなのでは?

*1 RTP:Real-time Transport Protocol。ビデオ、オーディオなどのマルチメディアデータを送るためのプロトコル。パケットなどの送り方が定められている。 *2 RTSP:Real-time Streaming Protocol。RTPのデータを制御するためのプロトコル。再生、停止などの命令が送られる。

CodeWarriorが待望のRelease 5にメジャーバージョンアップ

IDE 4.0搭載、ウィザード機能で簡単にJavaアプリケーションを作成。来年2月にはDiscover Programmingの新バージョンも登場予定

http://www.metrowerks.co.jp/

米国Metrowerks社の日本法人であるメトロワークス（株）は7月29日、同社のプログラミング開発環境CodeWarriorシリーズのメジャーバージョンアップを発表した。

今回発表された「CodeWarrior Professional日本語版リリース5」は、米国で先行販売されている同Release 5の日本語版で、Mac版に加えてWindows 95/98/NT版もパッケージに標準付属。パッケージは5枚のCD-ROMとマニュアル類によって構成され、希望者には同シリーズの「CodeWarrior for RedHat Linux GNU Edition」のプレゼント特典も付いてくるので、かなりお買い得な製品構成となっている。提供されるコンパイラーはC／C++／Java言語の3種類。価格は82,000円（アカデミック版は28,000円）で、8月6日に全国の販売店および大学生協などで発売される予定だ。

この最新バージョンでは既存のMac OS上でMac OS X（Carbon*1）対応アプリケーションの開発が可能となり、そのためのCarbon版PowerPlant 1.9.3／MSLも収録。AltiVec対応の最適化やデバッギングもできるようになった。Mac OS Xが正式リリースされる来年まではネットワーク経由でのデバッグ・チェックとなるが、将来的にはフルネイティブ版が提供されるとのこと。

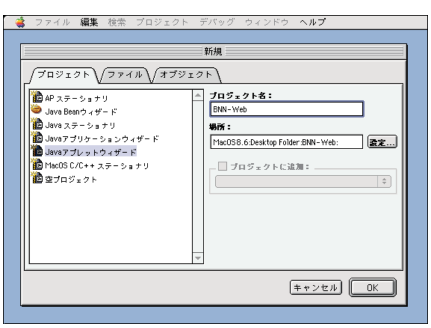
Javaプログラマー向けの開発環境も一新され、今回よりApple社のMRJ 2.1を標準JavaVMとして採用された。Java用のRADツールも提供し、ウィザード形式での簡単Javaプログラミングが可能。CodeWarriorの標準開発インターフェイスであるIDEも、大幅に改良したIDE 4.0が標準インストールされ、ビギナーにも親切な開発GUIを実現している。

この新バージョンの発表にあたり、メトロワークスのジョン・チャック社長は「これはCode Warriorシリーズの歴史の中でももっとも大きなバージョンアップである」と説明、既存ユーザーのアップグレードを促している。

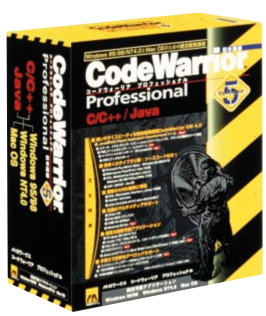
なお、MACLIFE編集部とのインタビューでは、入門者向けCodeWarriorパッケージである「Discover Programming」シリーズも来年2月に大幅アップグレード予定だと明言している。



新バージョンの重要性を説明するメトロワークス（株）のジョン・チャック社長



付属のIDE 4.0ではウィザード機能が提供され、新規プロジェクトはこのように対話形式でセットアップを自動化することができる



CodeWarrior Professional日本語版リリース5のパッケージ

CodeWarrior Professional 日本語版リリース5

問い合わせ先●CodeWarriorセンター（03-5684-7071）
価格●82,000円、アカデミック版は28,000円
開発言語●C/C++/Java
Mac版動作環境●Mac OS 7.6.1以上、PowerPC搭載機

➡アップルが5億ドルの自社株式の消却

アップルコンピュータ(株)は7月14日、5億ドルの自社株式を消却する計画を発表した。この計画では、市場状況や関連する法的要件などを鑑みながら、公開市場またはSECのRule 10b-18に基づいた個別の取引により、自社株式の消却を進める予定。この自社株式の消却計画は、アップルに特定数の株式を購入する義務を負わせるものではなく、随時延期される可能性がある。
●アップルコンピュータ(株)／http://www.apple.co.jp/

➡インテルがADSLに参入

米半導体最大手、インテル(株)は7月15日、従来のアナログ型よりも25倍の速さでインターネットへのアクセスを可能にする「非対称デジタル加入者回線」（ADSL）用の接続装置の開発、生産に参入する計画を発表した。ASDLとは、光ファイバーケーブルを使わずに、通常の電話回線を利用して通信速度を引き上げる技術。インターネットの高速接続技術を既に保有するコンピューター周辺機器メーカー、シスコ・システムズと提携して開発する予定。インテルがこの分野に進出するのは、末端のインターネット・ユーザーに安く手軽に入手できる高速接続装置を広く提供するとの戦略に基づくとのこと。
●インテル(株)／http://www.intel.co.jp/

➡オーディオハイウェイが携帯デジタルオーディオプレイヤーの特許を取得

インターネットで音楽や書籍、ニュースなどの情報を配信している米オーディオハイウェイ社が、携帯デジタルオーディオプレイヤーの特許を取得したことを発表した。同社の広報によると、この特許は1995年に申請したもので、ダウンロードしたコンテンスを保存・再生するタイプすべてのデジタルオーディオプレイヤーをカバーするとのこと。この特許により、今年は100万台が売れると予想されているすべてのデジタルオーディオプレイヤーから、オーディオハイウェイ社がある種の報酬を得る権利が発生する。
●オーディオハイウェイ／http://www.audiohighway.com/

➡デベロッパ各社がMACWORLD ExpoでMacプラットフォームに結集

アップルコンピュータ(株)は7月21日、サードパーティのデベロッパ各社から過去12カ月間に発表されたMacintosh用ソフトウェアおよびハードウェアの新製品が、ほぼ5,000種類に達したことを発表し、Macintoshプラットフォームに対する支持が変わらないものであることを示した。この製品には、ゲームタイトル、ビジネスアプリケーション、コンシューマーおよびプロフェッショナル向けの周辺装置が含まれる。
●アップルコンピュータ(株)／http://www.apple.co.jp/

*1 **Carbon**：次期Mac OS Xで標準となるMacアプリケーション開発用の標準API。現在の標準APIである「Toolbox」と互換性があるものの、そのAPI数を大幅に削減されたために、たいていの既存Macアプリケーションはソースコードの見直しが必要とされている。

PowerMac G3向けDVカメラ
ノンリニア動画編集向け「コンパクトマルチデジカムNV-MG3」

価格●298,000円
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html



松下電器産業は、青白Power Mac G3にデザインを合わせた、ノンリニア動画編集対応デジタルビデオカメラ「コンパクトマルチデジカムNV-MG3」を8月27日から発売する。

NV-MG3は、既に発売されているNV-C3をベースに、本体カラーを青白Power Mac G3に合うブルーとシルバーの配色にしたMac対応の限定デザイン。青白のPower Mac G3から、大容量の高速データ送受信が可能なFireWire*1ポートが実装され、ノンリニアビデオ編集がより身近なものに感じられるようになった。そこで、初心者でも気軽に取りかかれるよう、DV（デジタルビデオ）編集ソフトのEdit DV unplugged（デジタルオリジン社製）を添付。このソフトとDV端子*2を利用して、Macに動画データを簡単に取り込むことができ、タイトリングや映像のトランジション、特殊効果などを楽しめる。

また、高密度実相技術・新LSIシステムにより、本体質量400g、容積350ccを実現。同クラスのDVカメラで世界最小・最軽量を誇る。マルチメディアカードスロットを搭載し、DVテープがなくても静止画を記録することができる。さらに、電源を入れてから撮影開始までわずか3秒という「世界最速瞬時スタート」に加え、リニアモーター搭載により、光学10倍まで0.4秒（録画ポーズ時）のズームスピードを実現し、バッテリー充電時間も同社比約40%の高速化が果たされている。

●P3カスタマーサポートセンター／03-3834-2921

214万画素CCD搭載デジカメ CAMEDIA C-21

価格●89,000円
http://www.olympus.co.jp/



オリンパス光学工業は、214万画素CCD搭載コンパクトデジタルカメラ「CAMEDIA C-21」を発売した。CAMEDIA C-21は総画素数214万画素1/2インチCCD、F2.4の単焦点レンズを搭載し、クラス最高レベルの画質を実現。デジタルEPS測光方式をはじめ、ISO感度の設定、シャープネスの切り替え、ホワイトバランスのマニュアル設定などの多彩な撮影機能を搭載している。さらに、撮影準備時間を短縮する上下開閉式レンズバリアをはじめ、次の撮影がわずか1～2秒でできる高速記録を実現している。

ボディはアルミニウム外装で、携帯性にも優れたスリムなデザイン。重量も190gと200万画素超クラスで世界最小・最軽量を実現している。サイズは106.5×62.3×35.5mm。

●オリンパス光学工業（株）／0426-42-7499

光学15倍ズームレンズ搭載デジタルビデオカメラ「NV-C5」

価格●225,000円
http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html



松下電器産業はデジタルビデオカメラ「コンパクトマルチデジカムNV-C5」を発売した。NV-C5は光学15倍（デジタルズーム150倍）の高倍率ズームレンズ搭載により高画質撮影が充実し、しかも横型で世界最薄の47mm（同社比20%ダウン）の小型化を実現し、携帯性と手のひらでのフィット感を高めている。

0.4秒～低速23秒までの高速可変速ズーム（撮影時0.9～23秒）、急速充電システム、電源を入れてわずか3秒で録画開始できる瞬時スタート機能を搭載している。本体サイズは47×94×129mm、約490g。

●松下電器産業(株)／0120-878-365

USB用CompactFlashリーダー／ライター「FlashGate」

価格●11,000円
http://www.hscjpn.co.jp/

ハギワラ シスコムはUSBサポートのCompactFlash（Type I）専用のドライブユニット「FlashGate」を発売した。高速なデータアクセスが特徴で、デジタルカメラで撮影した画像をMacへ転送した場合、シリアルケーブル転送と比較して、最大で130倍もの速さでデータを転送することができる。また、USBをサポートすることによりプラグ&プレイでパソコンと簡単に接続でき、外部電源も不要なため取り扱いが簡単。デスクトップのMacとPDAとのデータ交換など、大容量のデータ交換にも使用できる。サイズは85×35×135mm、110g。付属ケーブルの長さは1m。

●（株）ハギワラ シスコム サポートセンター／052-223-1319



音声付き動画が撮影可能なデジカメ「DSC-SX150」

価格●78,000円
http://www.sanyo.co.jp/



三洋電機は150万画素のCCDを搭載し、動画撮影も可能なデジタルカメラ「DSC-SX150（N）」を8月20日に発売する。DSC-SX150は動画撮影に適したプログレッシブスキャン方式150万画素CCDを採用し、最大640×480ドット（VGA表示）で音声付き動画が撮影できる。新システムLSIの採用により撮影・動画処理時間も高速化している。動画の画質は水平解像度400本以上で、S-VHS並み。また起動時間は0.7秒、静止画の撮影間隔は0.9秒、画像再生時の表示時間は0.7秒。静止画の連写も毎秒7.5枚を連続20枚まで撮影可能。記録メディアはCompactFlashを採用し、IBM社の「マイクロドライブ」も利用可能。

●三洋電機(株)／0120-398634

*1 FireWire：IEEE1394、シリアルインターフェイス規格で、米アップル社と米Texa Instruments社が提唱したもの。デジタルビデオなど、大容量のデータを送受信するのに適しており、高速なデータ転送速度を誇る。 *2 DV端子：DV方式のデジタルビデオ専用の入出力端子のことで、IEEE1394（FireWire）仕様に準拠している。主にDVカメラに搭載されており、デジタル動画の取り込みに使用されている。

コダック デジカメ DC240i Zoom
iMacと相性抜群の5色展開で新発売

価格●オープンプライス
http://www.kodak.co.jp/



コダックは、iMacと同じく5色のボディカラーを取り揃えたデジタルカメラ「コダック DC240i Zoom デジタルカメラ」を8月20日に5,000台限定で発売する。

DC240i Zoomは3月に発売した130万画素CCD搭載の「コダック DC240 Zoom デジタルカメラ」をベースに、iMacに合わせた5色のカラー バリエーションを、日本市場限定で用意したもの。ホールド感に優れたボディデザイン、簡単・快適な操作性、コダック独自のカラーマネジメントによる写真に匹敵する鮮やかな色再現など、初心者でも違和感なく撮影できるデジタルカメラだ。また、光学式3倍ズーム レンズ、各種カメラ機能のマニュアル設定、テンプレートや日付合成機能、白黒・セピア・文書撮影モード、画像の削除禁止設定、撮影条件表示など、便利な特長と機能を備えている。ズームレンズの動作も素早く、オート フォーカスもロックまで約1秒、シャッターのタイムラグは0.2秒と高速なので、スムーズで快適な撮影が期待できる。Macへの画像の高速転送が可能なスケルトンタイプのUSBケーブルとiMac・G3用の接続ソフト（Windows 95/98にも対応）、8MBのコンパクトフラッシュカードなどが同梱される。

●コダック（株）／03-5644-5050

USB・SCSI変換アダプター「USBXpress」

価格●オープンプライス
http://www.microtech-pc.co.jp/

マイクロテック・インターナショナルはUSB・SCSI変換アダプター「USBXpress」を発売した。USBXpressは、USBポートからSCSI機器を接続できるようにするUSB-SCSIコンバーターケーブルで、既存のSCSI機器をiMacやUSB搭載のMacに接続可能。USBXPressに接続できるSCSI 機器は、最大7台まで。SCSIコネクター部分はDB25（D-Sub25ピン、メス：Apple社標準SCSIコネクター）とHD50（Micro-D50ピン、オス）の2種類が用意されている。

●マイクロテック・インターナショナル（株）／03-3526-4510



HDVS-UMシリーズに20GB HDDが登場

価格●49,800円
http://www.iodata.co.jp/



アイ・オー・データ機器は「HDVS-UMシリーズ」に20GB HDDを追加した。「HDVS-UM 20G」はSuper Multi Drive機能搭載Ultra SCSI対応外付型ハードディスクで、最大20MB/secの高速転送で、縦置きはもちろん横置きも可能。なおSuper Multi Drive機能とは従来のHDVS-UMシリーズに搭載されたMulti Drive機能をパワーアップし、これまで1台のHDを2分割する場合50：50の比率で固定だったものが任意に設定できるようになった。作成した2台のドライブは、ドライブ背面のロータリースイッチでドライブ順番を入れ替えたり、任意の一方のみをMacに認識させることが可能だ。

●（株）アイ・オー・データ機器／076-260-1024

➡Power Mac、G3対応Ultra SCSI I/F「SC-APUNシリーズ」

価格●16,800円（SC-APUN）、14,800円（SC-APUNS）
http://www.iodata.co.jp/

アイ・オー・データ機器は、PCIバス*1搭載Power Mac、青白Power Mac G3対応SCSIインターフェイスボードの「SC-APUNシリーズ」製品2種を発売した。「SC-APUN」にはフォーマッターソフト（B.H.A社製「B's Crew for Macintosh（CD-ROM版）」）とターミネーターを標準添付。「SC-APUNS」にはSCSIケーブルが標準添付されており、同社の各種製品（Mac用ケーブル・ターミネーターセット品など）との接続に適する。 最大20MB/secの高速転送で、Ultra SCSI機器だけでなく従来のSCSI、SCSI-2機器も使用可能。

●（株）アイ・オー・データ機器／076-260-1024、03-5256-1024

➡MACh Carrier G3アップグレードカード

価格●オープンプライス
http://www.ask-corp.co.jp/

アスクは、XLR8社の新G3キャリアテクノロジーを採用したMACh Carrier G3アップグレードカード4種（300、333、366、400、450MHz PowerPC G3用）を発売した。MACh Carrier G3アップグレードカードはPCIバス搭載の Power Mac用CPUアップグレードカードで、XLR8社のハイパフォーマンスG3Zドータカード MACh Speed G3Z とCarrier ZIF ユニバーサルアップグレードアダプターで構成されている。MACh Carrier G3アップグレードカードはMacOS 8.x（8.6を含む）に対応している。

●（株）アスク／03-5215-5650

➡PowerPC G3/466MHz搭載アクセラレーターカード

価格●オープンプライス
http://www.iijnet.or.jp/Interware/

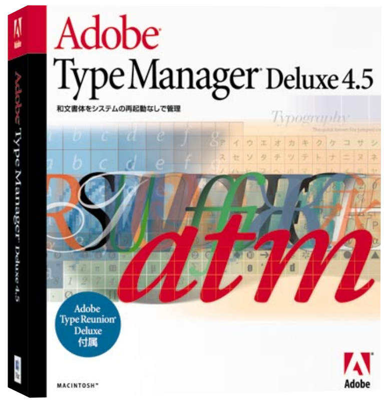
インタウェアは、PowerPC G3 CPUアクセラレータ「BOOSTER G3Z 466」と「BOOSTER G3 466」を発売した。最新の高性能CPU PowerPC G3/466MHzを搭載したアクセラレータカードで、革新的なバックサイド・キャッシュを採用している。「BOOSTER G3Z 466」はPower Mac G3シリーズ用でPowerMac G3 DT233の場合約2倍のCPU&FPU性能アップができる。「BOOSTER G3 466」はPower Mac 7300、7500、7600、8500、8600、9500、9600用で、このカードにより7500/8500の場合、約3〜7倍のCPU & FPU性能アップ、約3〜6倍のビデオ性能アップができる。

●（株）インタウェア／03-5411-8010

*1 PCIバス：拡張スロットの規格のひとつで、Intel社が提唱したもの。Macでは、1995年発売のPower Mac 9500から、このPCIバスが採用された。Mac、Win問わず、現在のパーソナルコンピューター用の高速バスの標準的規格になっている。

Adobeフォント管理ユーティリティー
Adobe Type Manager Deluxe 4.5日本語版

価格●オープンプライス（市場予想価格14,000円前後）
http://www.adobe.co.jp/



アドビシステムズは、Mac用フォント管理ユーティリティー「Adobe Type Manager Deluxe 4.5日本語版」を発売した。

グラフィックデザイナー必携のソフトのひとつが、フォント管理ユーティリティー。Adobe Type Manager Deluxe 4.5日本語版は、プロジェクトごとに異なるフォントの組み合わせを必要とする場合に有用なソフトウェア。特徴としては、和文フォントを再起動なしで管理できること、フォントの追加とカスタムセットの作成を、ドラッグ&ドロップで行なえることなどが挙げられる。4.5の新機能として、選択するオブジェクトの代わりを矩形領域でドラッグして囲める「マーキー選択」や、重複フォントを管理するツールが追加され、不要なフォントを削除することができるほか、フォントをATM Deluxeに追加するときに、重複フォントの確認や、新規フォントをアクティブにすることを指定できる。

PowerPC搭載のMacで、漢字talk 7.5以降、またはMac OS 8.6に対応している。フォントメニューを実際のフォントで確認できる「Adobe Type Reunion Deluxe 2.5が付属するほか、15種類の欧文フォント、小塚明朝Lなどが添付されている。ATM Deluxe 4.0JからATM Deluxe 4.5日本語版へのアップグレードは、6,500円。

●アドビカスタマーインフォメーションセンター／03-5350-0407

MediaCleaner Pro 4.0 英語版 最適化・圧縮・フォーマット変換ツール

価格●60,000円
http://www.mvi.co.jp/

メディア ヴィジョンは、「MediaCleaner Pro 4.0 英語版」の発売を開始した。MediaCleaner Proはムービー、静止画、サウンドデータ等のデジタルデータを使用目的に合わせて最適化、フォーマット変換、圧縮等を一括して行なえるツールだ。最新版の4.0はQuickTime4、Real Video、WindowsMedia（ASF）等の最新のムービー形式や、MP3*1などのサウンドフォーマットにも対応し、設定変更後の状態をダイナミックにプレビューできる機能や、バッチ*2機能等によって作業効率を大幅に向上させている。なお日本語版は年内にリリース予定で、今回発売された英語版の購入者は、日本語版へ無償でアップグレードが可能となっている。

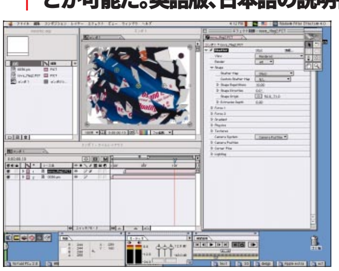


●(株)メディアヴィジョン／03-3263-0669

「Atomic Power EVOLUTION Ver.1.0」

価格●各118,000円
http://www.novateccorp.co.jp/

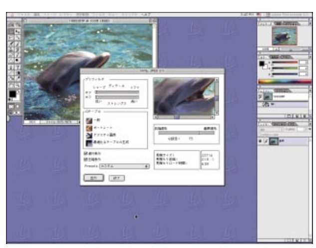
ノヴァテックは、米国Atomic Power社のAdobe After Effects用プラグイン「Atomic Power EVOLUTION Ver.1.0（Mac版・WinNT版）」を発売した。Atomic Power EVOLUTIONは、高品質でユニークな13種類のAfter Effects用フィルタを提供する。Atomic Power社による長年のAfter Effectsの経験から生まれたEVOLUTIONは、そのReal 3D Z-Spaceレイヤーと、高精度のライティング効果、シャドー効果、Flocking Particleと3D Shatter Filter効果により、プロの求める高度なエフェクトを簡単な操作で作り出すことが可能だ。英語版、日本語の説明書が付属する。



●ノヴァテック(株)／03-3406-8360

Photoshop用 画像圧縮プラグイン「HVS」

価格●各6,900円、12,800円（2本セット価格）
http://www.uniconpro.co.jp/



ユニコンプロダクトは、GIFやJPEG画像を品質を落とすことなく最高70%圧縮するPhotoshop用プラグイン「HVS ColorGIF 2.0」と「HVS JPEG 2.0」を同社Webで発売した。HVSはホームページに掲載する画像を、画像のクオリティを保ちつついかにデータサイズを小さくするかという問題に応える画像圧縮ツールで、画像のクオリティを落とすことなく最大70%、平均30〜40%画像を圧縮できる。HVSは米Digital Frontiers社の製品で、4年前に米国で発売されて以来数々の賞に輝いている。販売は、Webサイトからのダウンロード（15日間試用可能）となっている。

●ユニコンプロダクト(株)／03-3945-0190

DVDビデオ用オーサリングツール ASTARTE DVDirector

価格●オープンプライス
http://www.swtoo.com/

ソフトウェア・トゥーは、DVDビデオ制作を容易に低コストで実現するMac用オーサリングツール「ASTARTE DVDirector」と「ASTARTE DVDirector Pro」の取り扱いを開始した。DVD用のビデオおよびオーディオトラックは最大99まで作成でき、各トラックはオーディオストリームを8まで、サブタイトルストリームを32まで持つことが可能。専用のPCIデコーダーカード「Wired 4DVD」が同梱され、作成中のトラックのプレビューやビルドを終えたプロジェクトの確認再生を編集環境で行なえる。デコーダーカードには外部TVモニタ出力も付属。上位セットのASTARTE DVDirector Proには、ハードウェアエンコーダーボードが同梱されている。



●(株)ソフトウェア・トゥー／03-5676-2177

*1 MP3：MPEG 1 Audio Layer3の略。音声圧縮規格のひとつで、ファイル容量を小さくする。容量が小さいため、ネット上での配信などに使われている。 *2 バッチ：最初に設定しておいた一連の処理をまとめて実行することで、各種操作を自動的に実行することも指している。

Macの起動時間を短縮する「SpeedStartup」新登場

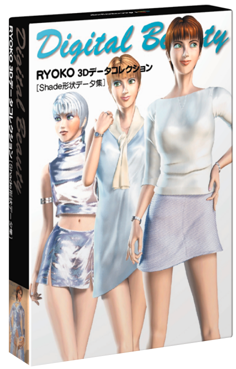
価格●2,500円
http://www.hulinks.co.jp/

ヒューリンクスは、Casady&Greene社の「SpeedStartup」を、同社Webで販売開始した。SpeedStartupはMacの起動時間を大幅に短縮するユーティリィティーで、Startup Doublerと併用するとさらに起動時間は短縮される。特にG3マシンやiMacでは、起動時間の大幅な短縮が体感できる。なお同社では8月1日以降にコンフリクトキャッチャー8を購入した人に、Speed Startupの正規シリアル番号をプレゼントするキャンペーンを実施中、期間は10月31日まで。登録ハガキを返送した人のみが対象となっている。
●(株) ヒューリンクス／03-3590-2311



Shade形状データ集「RYOKO 3Dデータコレクション」

価格●5,800円
http://www.ex-tools.co.jp/

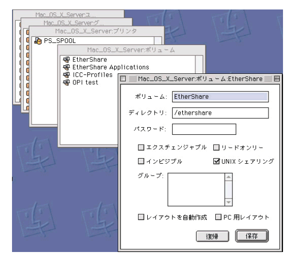


エクス・ツールスは、デジタルビューティーシリーズ第3弾として、3D CGソフトShadeシリーズ用形状データ集「RYOKO 3Dデータコレクション」を発売した。バーチャルモデルとして人気の「RYOKO」（YAMAG氏制作）の形状データをパッケージ化したもので、収録されたデータを自由に編集できるほか、「RYOKO」の全身形状制作方法がHTMLによる制作メモとして収録されている。「RYOKO」の基本データ(1種)、シーンデータ（14種)、表情データ（10種)、アニメーションデータ（2種)、パーツデータ/小物類（12種)、高解像イメージ画像データ（14種）を収録。
●エクス・ツールス(株)／092-722-4552

Mac OS X Server & LINUX対応のHELIOS社新製品2種

価格●300,000円から
http://www.hulinks.co.jp/DPG

ヒューリンクスは、独HELIOS Software GmbH社のサーバーソリューションプロダクト「HELIOS EtherShare2.5」と「HELIOS Ethershare OPI 2.0」のMac OS X ServerおよびLINUX対応版（日本語マニュアル付き）を発売した。HELIOS EtherShare 2.5は、UNIXにTCP/IPベースのネットワークサービス（マルチプロセス AppleShare IP）を供給し、9MB/sec以上の高速転送が可能なファイルサーバー、大容量印刷に耐えるPostScriptプリントサーバを提供する。大容量の印刷に対応したOPIサーバーをHELIOS EtherShare OPIによって実現し、PDFのハイエンド印刷対応にはPDF HandShakeが使用可能。



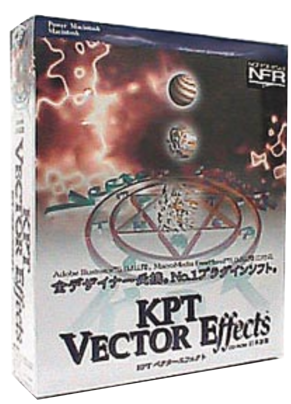
Windowsクライアントに対応するPCShare3も発売予定。
●(株) ヒューリンクス／03-3590-2311

Vector Effects1.1日本語版

Illustrator用プラグイン

価格●32,800円、23,000円（アカデミック版）
http://www.mvi.co.jp/

メディア ヴィジョンは、MacOS 8.6に対応し、Adobe Illustrator 8.0にも対応（CMYKカラーのみ）したプラグインソフト「Vector Effects1.1日本語版」を発売した。Vector Effectsは3D Transform（3D空間内の3つの座標軸に沿って奥行き、遠近感、光源位置の変更などを行なう)、ColorTweak（リアルタイムでカラー調節を行なう)、Emboss（ベクターベースのアートワークにエンボス*1効果を作成する)、Flare（フレアまたは「スター」効果を作成する)、Inset Path（アートワークを構成するパスのサイズを素早く容易に増減する)、Neon（ネオン管のような効果を作成する)、Point Editor（ポイントと曲線の精密編集を行う)、Resize & Reposition（アートワークのリサイズや配置を容易・スピーディーに行う)、Shadowland（ソフト・ハーロー・ズームの3種類の陰影効果を作成する)、Shatterbox（何かにぶつけたような効果を作成する)、Sketch（手描きタッチの外観にする)、



Adobe Illustrator 5.5J／7.0J／8.0Jに対応している。ただし、CMYKカラーのみ。68系Macには未対応

Vector Distort（ねじったり、膨らませたりしたように形状を変更する)、Warp Frame（「エンベロープ変形」と呼ばれる効果を作成する）といった13種類のフィルターを搭載しており、Illustratorでの作業の生産性と創造性をアップする。8bit以上のビデオカード、Illustrator必須メモリー+1MB以上の空きメモリーが必要。
●(株) メディア ヴィジョン／03-3263-0566

「Cumulus Network for Mac OS X Server」発売

価格●398,000円（1サーバ+5クライアント）
http://www.systemsoft.co.jp/

システムソフトは、Cumulus Network J-4.0のMac OS X Server対応版「Cumulus Network J-4.0 for Mac OS X Server」を発売した。Cumulus Network J-4.0はクロスプラットフォーム対応のメディアマネージメントシステムで、さまざまなデータをドラッグ&ドロップするだけでデータベースに登録することができ、そのデータをクライアント／サーバ環境で管理／共有することができる。パッケージは1サーバ+5クライアント（Mac/Win両対応）で構成されており、クライアントはライセンス本数内でMac版とWin版を組み合わせて使用できる。
●システムソフトインフォメーションセンター／092-752-5264



*1 エンボス：グラフィックソフトなどで、画像を浮き上がらせたように立体に見せる手法のこと。

Soft Ware

Macintosh用MP3エンコーダー&プレイヤー

価格●12,800円、9,800円（初回1万本限定価格）
http://mp3.act2.co.jp/

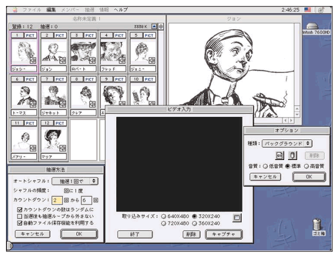
アクト・ツーは、パソコン初心者でも簡単にMP3ファイルの作成が可能なMac用MP3*1エンコーダーとプレイヤーからなる製品「MacMP3（仮称）」の発売を発表した。この製品は、音楽CDからドラッグ&ドロップでMP3ファイルを自動作成できる音楽CDリッパー／MP3エンコーダーの「CD2MP3（仮称）」とMP3をサポートしたインターネット時代のミュージックプレイヤー「iPlayer（仮称）」をセットにしたトータルパッケージ。ダイレクトMP3変換により、中間ファイルのための広大なディスク空容量を必要とせず、高速な変換を実現してくれる。QuickTime 4.0による再生や、MP3のほかに、WAV、AIFFへの変換もサポートしている。9月中旬発売。



●（株）アクト・ツー／03-3328-8431

パーティ&抽選会支援ソフト「トトマック」

価格●4,000円
http://www.kohshin-graphic-sys.com/



コーシングラフィックシステムズは同社Webサイトにおいてパーティ抽選会支援ソフト「トトマック」のオンライン販売を開始した。トトマックは、登録した"絵"を高速に、そしてランダムにループ表示し、マウスボタンをクリックすることでその中の1つの"絵"が選択され当選者として決定するソフトウェア。賞品当てアトラクション、ビンゴ、福引など、さまざまなアトラクションに利用でき、パーティを盛り上げることができる。キーウェアで、サポートは電子メールのみとなっている。

●（株）コーシングラフィックシステムズ／support@koshin-graphic-sys.com

スクリーン画像撮影&編集加工ソフト「エクスポージャPro2.0.6」

価格●12,800円
http://www.senko-corp.co.jp/

亘香通商は、スクリーンショットの撮影・編集加工ソフト「エクスポージャPro 2.0.6」を発売した。エクスポージャProは、マニュアル作成業務などに便利なツールで、Mac OS標準のスナップショット機能では不可能なプルダウンメニューの撮影や、撮影時の不要部分の削除、ショートカットキーの変更、保存形式の変更なども可能という便利なソフトウェア。最新版である2.06では、MacOS 8.0以降にも対応し、撮影したイメージのTIFF、GIF、PNG、JPEGへの保存も可能になった。なお、前バージョンの登録ユーザーは8月末日まで有償（8,000円）でバージョンアップできる。68系のMacではOS8.0以降を推奨。

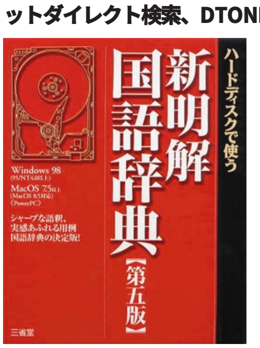


●亘香通商（株）／045-320-2711

ハードディスクで使う 新明解国語辞典 第五版

価格●6,200円
http://www.sanseido-publ.co.jp/

三省堂は「ハードディスクで使う」シリーズのラインナップとして「ハードディスクで使う　新明解国語辞典　第五版」を発売した。三省堂の代表的な国語辞典「新明解国語辞典」の電子辞書版で、書籍辞書の全本文と付属の検索ソフト「DTONIC」のプログラムファイルをハードディスクにインストールして使用する。検索は見出し語検索（完全一致／前方一致／後方一致）、メニュー検索、参照検索、複数辞書検索、インターネットダイレクト検索、DTONIC Web検索などが可能となっている。プログラム本体は約4MB、データは約16MB。MacとWindowsのハイブリッドCD-ROM。



●（株）三省堂／03-3230-9416

リョービ タイプコレクション PostScript日本語フォント

価格●80,000円〜340,000円
http://www.ryobi-group.co.jp/



リョービイマジクスは、「リョービ和文セレクト3」2種（中解像度版と高解像度版）と「リョービ和文+かなセレクト3」2種（中解像度版と高解像度版）の4製品を発売した。昨年より同社が発売しているセレクト方式パッケージの追加版で、「本明朝シリーズ」や「ナウシリーズ」などの和文43書体およびかな55書体11ウェイトをパックにしており、任意の3書体を選択してダウンロードできる。

中解像度版は普通紙プリンタ用で出力解像度は1,200dpiまで、高解像度版はPostScriptフォント（OCFフォーマット）のイメージセッタ等用で解像度フリーとなっており、高度な文字組版、編集、出版、デザイン、プレゼンテーションなどに向いている。

●リョービイマジクス（株）／03-3257-1283

携帯着メロ自動入力ソフト 音ぷっと

価格●3,000円（ケーブル無）、4,800円（ケーブル有）
http://www.media-kite.co.jp/

メディアカイトは、パソコン上で携帯電話の着信メロディを手軽に変更できるソフト「音ぷっと」を8月中に発売する。操作は簡単でリストから好きな曲を選んで携帯へデータを送信するだけ。曲の追加・削除・書き出しのほか、試聴も可能。また、「譜面編集」により、パソコン上での作曲・編曲・再生機能も充実しており、オリジナル曲の作曲もできる。なお曲データは入っていないため、別売の「音ぷっと専用　着メロ曲集」が必要。音ぷっと用着メロはバンダイのサイト「ララビット」（http://www.lalabit.com/mero/）でも有料でダウンロードできる。



© 1999 Anfiny System.

●（株）メディアカイト／03-5449-2581

*1 MP3：MPEG 1 Audio Layer3の略。音声圧縮規格のひとつで、ファイル容量を小さくする。容量が小さいため、ネット上での配信などに使われている。

CD-Rラベル制作キット CDストンパー

価格●オープン（予想実勢価格5,800円）
http://www.landport.co.jp/stp/



ランドポートは、CD-Rラベル制作キット「CD-Rストンパー」の新パッケージを発売した。CDストンパーは専用ソフト、専用貼り付けキット（アプリケータ）、専用CD-Rラベル（A4：10枚／20ラベル分）などからなるキットで、CD-Rラベル制作に必要なすべてがそろったパッケージだ。オリジナルCD-Rラベルをソフトでデザインし、専用CD-Rラベルに印刷、付属アプリケータで簡単に貼れる。デザインソフトには背景・クリップアートなど1,800種類の画像が収録されている。付属ソフトの最新版Discus for CDストンパー4.1では、印刷位置微調整機能の追加、外部画像の貼り付け作業の簡素化などの改良が行なわれている。
●ランドポート（株）／03-5289-9177

素材集「フォト満タン6 四季・自然」発売

価格●8,800円
http://www.apjapan.co.jp/index2.html

エーアンドピーコーディネータージャパンは、素材集「フォト満タン」シリーズの最新作、「フォト満タン6　四季・自然」を発売した。テーマは定番の四季の風景。春の門出をイメージする桜、常夏の椰子の木、秋色に色づく紅葉、センチメンタルな雪景色など、さまざまな季節の表情を1,000点収録しており、バックグラウンドやカットフォトなどに適する。写真（高解像度JPEG18MB）1,000点、写真（低解像度JPEG）1,000点、フォント（DynaFont）10書体、「具-満タンセレクト200」（EPS、WMFなどのイラスト、飾り罫など計200点）を収録。
●エーアンドピーコーディネータージャパン（株）／03-5798-0210



スピーディにふち文字が作成できるQuarkXPress用「ふち職人」

価格●98,000円
http://www.koyoshagraphics.com/



恒陽社は、スピーディにふち文字が作成できるエクステンション「ふち職人」を8月から発売した。ふち職人はQuarkXPressの「スタイル」メニューを拡張して、文字列の「ふち取り」と「影付け」の機能を追加する。

ふち取りや影付けの効果をルビなどと同様な文字属性として実現しているため、設定や解除などの操作が簡単で文字列の修正にもリアルタイムで追従する。ふちは二重まで付けることができ、そのそれぞれに、幅・カラー・トラップなどを個別に設定することができるほか、ふち文字にシャドーを付けることも可能だ。再配布可能なランタイム版を同梱している。漢字Talk 7.5.1以降のMacに対応している。
●（株）恒陽社グラフィック事業部／03-5479-5283

具-満タン11 環境・エコロジー編

価格●7,800円
http://www.apjapan.co.jp/index2.html

エーアンドピーコーディネータジャパンは、総合素材集の具-満タンシリーズの新ラインナップ、「具-満タン11『環境・エコロジー編』」を発売した。「具-満タン11」は町内会から企業・自治体まで、環境問題をアピールする人のための総合素材集。収録写真解像度は1,536×1,024pixels。日本語TrueTypeフォント5書体ほか総収録素材数は3,085点。ハイブリッド版CD-ROM7枚組。なお、環境・エコロジー関連のイメージが3,072×2,048pixelsの高解像度で1000点収録されている「フォト満タン5 環境・エコロジー」（8,800円）も同時発売する。
●エーアンドピーコーディネーター ジャパン（株）／03-5798-0210



➡「多機能メールソフト Ve-mail」

価格●3,000円（予価）
http://www.vehicle.ad.jp/

ビークルは、「多機能メールソフト（メル友版）」（仮称）を7月下旬より同社ホームページで配布開始した。多機能メールソフト（メル友版）は友人・知人・取引先などへの一斉メール送信時に簡単な選択機能を利用して宛先名や署名を送信先ごとに変更できるほか、挨拶文等のテンプレート機能を活用すれば、短時間にマナーをわきまえた美しい文書が一括送信できる。また現在利用中のメールソフトのアドレス帳からデータのコンバートも可能だ。個人向け制限として一度に送れるメール数は千件まで（ビジネス版は10万件）。ダイヤルアップでも利用可能。送信専用アプリケーション。
●（株）ビークル／042-526-4300

➡「SuperCard3.6日本語版」

価格●34,800円
http://www.mode.co.jp/

モードは、マルチメディアおよびインターネットオーサリング*1ツール「SuperCard3.6日本語版」を発売した。マルチメディアタイトルの開発に便利なSuperCardが、新バージョンではインターネット対応となった。またSuperCardはHyperCard*2スタックを簡単にSuperCardプロジェクトに変換・再生し、"All New"ProjectEditorによって、SuperCardの開発環境が大幅に向上している。さらに日本語インライン変換が可能になり、使いやすくなっている。

なおSuperCard3.6英語版の登録ユーザーは、無償でバージョンアップが可能。
●（株）モード／047-360-3224

➡「ケータイ編集王」がパワーアップ

価格●各5,880円
http://www.ask-digital.co.jp/

アスクは、電話のダイヤルメモリーをパソコンで入力・編集・バックアップする「ケータイ編集王」のバージョンアップ版「ケータイ編集王2000」とcdmaOne対応版「ケータイ編集王2000 for cdma-One」を発売開始した。ケータイ編集王2000の機能強化点は、自動機種認識ARS方式の強化、パソコンから携帯電話への着メロデータの転送機能の強化、ウェイクアップ画面の編集機能の追加、最新携帯電話機種への対応などとなっている。なおcdmaOne対応版「ケータイ編集王 2000 for cdma-One」（6,980円）はWindows版のみで、3,000本限定発売。
●（株）アスク／03-3267-6865

*1 オーサリング：画像や音声、グラフィックスなどのマルチメディアデータを元に、アプリケーションを作成するツール。　*2 HyperCard：スクリプト言語のHyperTalkを使って、ドキュメントの制作ができる。加工したドキュメントのことをスタックと予備、カード型のデータベースとして使われる。絵や音をスタックに張り付けることもできる。

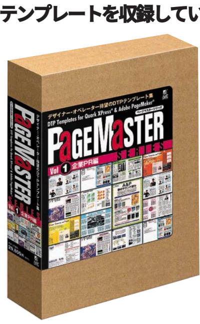
Quark & PageMaker用デジタルカンプ集
価格●29,800円
http://www.apjapan.co.jp/

エーアンドピーコーディネータージャパンは、Adobe PageMaker、およびQuarkXPress用のデジタルカンプ集「PageMaster Vol.1【企業PR編】」を発売した。

PageMasterシリーズは、プロ向けのDTPソフト「QuarkXPress」、ならびにAdobe PageMaker専用のデザインテンプレート集。デザインオフィスで働くプロや、オフィスの企画・総務・営業などでDTP制作に携わる人が、手軽にデザインテンプレートを利用できるように開発されたもの。汎用性の高い判型を選んで既に紙面設計が施されており、デザイン設計に要する時間を大幅に節減してくれる。このほか、見出し項目やイメージ画像など、プロジェクトの目的やテーマに沿ったダミーの内容があらかじめ盛り込まれていたり、エレガント、フォーマル、ポップ、カジュアルなど、さまざまなテイストのデザインフォーマットが用意されている。

「PageMaster Vol.1【企業PR編】」には、会社案内、社内報、販促キット、名刺、便せん、長形3号封筒など、150以上のテンプレートを収録している。収録形式は、QuarkXPress3.3J、Adobe PageMaker6.5J。

●エーアンドピーコーディネータージャパン(株)／03-5798-0210



「スタートレックエピソードガイド新スタートレック編」
価格●4,800円
http://www.beagle.co.jp/



データハウス ビーグルは、「スタートレック：ザ・ネクストジェネレーション・エピソードガイド」の日本語版、「スタートレック：エピソードガイド新スタートレック編」を発売した。本ソフトは人気TV番組「新スタートレック」177話の全エピソードを解説するガイダンスソフトで、日本語によるエピソードの紹介とそれぞれの名場面フォトおよび米国で放映された次回予告映像が収録されている。この予告映像は1話30秒で、日本のテレビでは放送されていない貴重な映像だ。吹き替え音声も日本語字幕もないが、オリジナルの雰囲気が楽しめる。

●データハウス ビーグル／011-896-7702

デジタル素材集「マスターフォト28,000 Plus」
価格●7,980円
http://www.h2soft.co.jp/

エイチツーソフトは、デジタル素材集「マスタークリップシリーズ」の新製品「マスターフォト28,000 Plus」を発売した。この製品は「マスターフォト28,000」に高解像度フォトおよびホームページ用素材を追加し、Win/Mac対応としたもの。収録素材は高解像度フォト3,900点（JPEG）、フォトライブラリ15,000点（JPEG）、ジャーナルフォト7,500点（JPEG）、ホームページ用素材（Webアート/GIF、アニメーション/GIF）2,350点、サウンド700点（WAV）、ビデオ・アニメーション150点（AV）の計29,000点以上。オンラインマニュアルCD付き。「マスターフォト25,000 Plus」（6,980円）も同時発売する。

●よんどしい・エイチツーソフト／0422-28-5212



USB対応CompactFlashリーダー／ライター「REX-CF03」
価格●9,800円（予価）
http://www.rexpccard.co.jp/

ラトックシステムは、USBインターフェイスのCompactFlashリーダー＆ライター「REX-CF03」を発売した。REX-CF03はCompactFlash専用スロット（Type II×1）をもつコンパクトな設計。USB採用によりケーブル1本で簡単接続、外部電源も不要だ。ホットプラグ*1対応で、パソコンの電源を切らずに接続や取り外しが可能。サイズは半径48mm、高さ26.5mm。セットアップディスク、USBケーブル（3m）が付属している。

●ラトックシステム(株)／06-6633-6766



6色そろったUSB対応「CompactFlashReader」
価格●オープンプライス（9,800円程度）
http://www.princeton.co.jp/



プリンストンテクノロジーは、コンパクトなスケルトンボディでiMacと同じ6色そろったUSB 対応の「Compact FlashReader」を発売した。USB対応によりデジタルカメラのデータ読み込みなどのデータ交換がスムーズに行なえ、CompactFlashを快適に使いこなせる。しかも6つのカラーをセットにしているので、その日の気分で好みのカラーが選べる。サイズは68×18×102mm、約85g。

●プリンストンテクノロジー(株)／03-3863-7131

USB対応の外付Zipドライブ「LZD-P103A/MU」
価格●29,800円
http://www.logitec.co.jp/



ロジテックは、USB対応の外付Zipドライブ「LZD-P103A/MU」を発売した。USBポートへ接続するだけで手軽に利用できるほか、ブルーベリー＆アイスホワイト色を基調としたスケルトンボディを採用しておりiMacにマッチする。米国アイオメガ社Zip100のベアドライブをロジテックオリジナルのコンパクトで薄型デザインのケースに組み込んだもので、大きさは同社従来品の外付型Zipドライブ「LZD-101シリーズ」と比べ体積比55%。アイオメガ社製のZip用ソフトウェア「iomega ware Logitec Edition」が付属。

●ロジテック(株)テクニカルサポート／03-3377-0016、0265-74-1455

VJソフトウェア「motion dive 2日本語版」発売
価格●26,000円
http://www.digitalstage.co.jp/

デジタルステージは、映像、静止画そしてFlashムービーを、合成したり、エフェクトをかけられるVJソフトウェア「motion dive 2日本語版」を9月10日から発売する。

motion diveは、自作の映像や静止画をサウンドとシンクロさせて、オリジナルの作品を作ることができるVJソフトウェア。Flashムービーのほか、QuickTime 4.0に対応し、サウンドならAVI、MP3、MIDIなどさまざまな形式に対応する。前バージョンからの改良点は、ムービーの一括登録、自動サムネール割り当て機能、フルスクリーン再生機能、デュアルモニター出力などに対応した。5人のアーティストの計200のムービーも収録している。

●(株)デジタルステージ／E-Mail mdinfo@digitalstage.co.jp



*1 ホットプラグ：ケーブルの抜き差しの際に、電源を落とさなくてもパソコン本体と接続できることをホットプラグという。これまでSCSI機器では電源を落とさなければならなかったが、USBやFireWireなどの仕様で可能となっている。

iMacにぴったりのパソコンデスク「i Series」

価格●29,800円(i Rack)、11,000円(i Chair)
http://www.koizumi.co.jp/



小泉産業は、iMacにぴったりのパソコンデスク「i Series」2アイテム10品目を発売した。デスクのi Rackは場所をとらないコンパクトなデザインで、iMacを美しく見せる電球型蛍光ランプを内蔵したインバータライト付き。点灯するとiMacのボディがライトアップされる。天板はガス圧昇降シリンダーを使用して上下に移動させることができる。イスのi Chairは、iRackに合わせた曲線のユニークなデザインで、ガス圧シリンダーで無段階高さ調節（座面高440〜510mm）が可能。i Rack、i Chairともブルーベリー、ストロベリー、タンジェリン、ライム、グレープの5色がそろっている。

●小泉産業（株）／0729-86-9936

NECの高画質フルカラーイメージスキャナー2機種

価格●49,800円（600U2）、52,800円（600S2）
http://www.nec.co.jp/98/

NECは、高画質フルカラーイメージスキャナー2機種を発売した。「マルチリーダ600U2」と「マルチリーダ600S2」は600U2がUSBインターフェイス採用、600S2がSCSIインターフェイス採用のモデルだ。いずれも画像読み取りのデータ入出力において、36bit／ピクセルを実現し、RGB各色4,096階調、約680億色の色再現性を実現している。光学解像度は600×1,200dpiで、ソフト補間技術によって最大9,600dpiの高解像度で、細部まで鮮明な再現が可能だ。モアレを自動的に除去するモアレ除去機能をもち、画像劣化やノイズの少ない画像の読み取りが可能だ。サイズは約292×81×439mm。本体重量は約3.5kg。

●NECパソコンインフォメーションセンター／0120-60-9821



35mm/APS専用フィルムスキャナー「ArtixScan 4000t」

価格●189,000円
http://www.microtekjpn.co.jp/

日本マイクロテックは、高解像度フィルムスキャナー「ArtixScan 4000t」を発売した。ArtixScan 4000tは35mm/APS専用フィルムスキャナーで、スライドマウント・ストリップフィルムなど形態の異なる35mmフィルムに加え、APSフィルムにも標準パッケージで対応するプロ向けフィルムスキャナーだ。世界に先駆けて実現した4,000dpiという高解像度に加え、12bit A/D変換、RGB各色12bit（4,096階調）入出力、687億色を再現することで、グラデーションの階調表現やAdobe Photoshop上でのレタッチ時に違いを発揮してくれる。また、ArtixScan 4000t専用に開発されたスキャニングドライバー「ScanWizard ProTX」が付属し、高性能ハードウェアスペックを最大限に引き出してくれる。Adobe Photoshop 5.0LE、SCSIケーブル、35mmスライドマウントホルダー、APSフィルムカートリッジなどが付属する。本体のサイズは、約150×100×360mm。重量は3.6kg。

●日本マイクロテック（株）カスタマーサポートセンター／047-350-8563



USB外付け型ハードディスク「XARD」

価格●オープンプライス
http://www.compal.to/

コンパルは、USB外付け型ハードディスク（IDE*1 2.5インチHDD採用）の「XARD（ザード）」を発売した。XARDは小型軽量で持ち運びも簡単、USB接続でプラグ＆プレイに対応のリムーバブルハードディスク。4.3GB、6.5GB、8.1GB、10.0GBの4ラインナップ（XARDケーブル付属）でスペアドライブ（XARDケーブルなし）4機種も用意されている。別売りで5インチベイに取り付けられるリムーバブルフレーム（5インチ用1,800円）も用意している。



●（株）コンパル／03-3299-5751

素材辞典 Vol.61とVol.62新発売

価格●各7,800円
http://www.datacraft.co.jp/

データクラフトは同社の素材辞典の「Vol.61　料理シーン・厨房編」と「Vol.62　主張する小動物」を発売した。「Vol.61　料理シーン・厨房編」は服部学園の全面協力を得て、臨場感あふれる料理シーンや素材を200点収録したもの（和食15点、西洋60点、中華50点、菓子40点、野菜などの料理材料35点）、「Vol.62　主張する小動物」はひよこやカメレオン、カエルなど、小動物・爬虫類・両生類の絵になるポーズ200点を収録した写真素材集で、切り抜きパス付き。いずれも使いやすいブラウザ付き。ハイブリッドCD-ROM。

●（株）データクラフト／011-707-8335



6倍速ライト／4倍速リライト／24倍速リード「RW-6424/M」

価格●62,000円（RW-6424/M）
http://www.caravelle.co.jp/



キャラベルデータシステムは、6倍速CDレコーダーで、4倍速CDリライター、24倍速CD-ROMプレイヤーシステムである「RW-6424シリーズ」を発売した。Mac用である「RW-6424/M」には、CD-Rライターソフト「B's Recorder GOLD for Macintosh」が付属しており、音声ガイダンス機能による簡単操作でオリジナル音楽CDやビデオCDが作成できる。SCSI仕様で、外付けタイプ。書き込みサポートフォーマットはHFS、Audio（AIFF）、ISO9660（レベル1、レベル2、MIXモード）、Hyblid、CD-I、CD-ROM XAなどに対応している。

●（株）キャラベルデータシステム／03-5720-5351

インクジェット用フォト光沢紙 ILFORD INKJET PHOTO PAPER

価格●1,200円（A4/15枚）、2,400円（A3/15枚）
http://www.chugai-photo.co.jp/

中外写真薬品は、イルフォード社のインクジェット用フォト光沢紙「ILFORD INKJET PHOTO PAPER」を発売した。イルフォード社の高い技術を活かした製品で、印画紙と同じRCベースを特殊コーティングし、プリント後も光沢感のあるなめらかな表面を実現している。また優れた発色性と厚みをもち、仕上がりはまさにカラープリント。白地が黄ばみにくく、インクの耐光性を最大限に引き出す。バックプリントが可能なので、グリーティングカードの作成など、アイデア次第でさまざまに活用できる。各社フォトクオリティ インクジェットプリンターに対応している。

●中外写真薬品（株）／03-3241-5215



*1 IDE：Integrated Device Electronicaの略で、汎用ハードディスクインターフェイスのこと。

Daniel Barnet's USA Headline News around Macintosh

Daniel Barnet, Daniel.Barnet@unbound.com

悔しいかな、やはりパソコン業界をリードしているのはMicrosoftなのだ。大した技術でなくとも結局メジャーにしてしまうので目が離せない。

意外なことにMicrosoftにも歓迎される非Windows系格安マシン

MACLIFEの読者にどれくらいWindowsユーザーがいるか確かではないが、Windowsがおよそ使いやすいと考えて使っている人は少ないはずだ。多数派であることはコンピューターを使うにあたっては非常に都合のよいことで、そのスケールメリットのためにWindowsに流れ、そのままWindowsの操作になれてしまった人も多いはず。要は、別にWindowsでなくてもいいという人も多いのである。

世界最大のインターネットサービスプロバイダーであるAmerica Online（AOL）は、MicroWorkz Computer社と協力して「AOL PC」の販売を計画しているという噂だ。AOLがMicroWorkz社を買収するのではないかという噂も絶えないが、面白いのはこのAOL PCがどうやらWindowsマシンではなさそうだということである。

「どうせLinuxだろう」とお考えになるだろうが、そうではない。答えはBeOS[*1]だ。しかし正直な話、これまでずっとBeという会社はいつまで続くか疑問に思う人が多かっただろう。というのは、著名なアプリケーションが一向にBeOSに移植されず、またハードウェアにバンドルすると契約した会社は日本の日立と富士通だけだったからだ（実際BeOSは、日本と比較して米国では知名度が低い）。また同社は、1998年には120万ドルの売上に対し1690万ドルの損失を計上している。CEOのJean-Louis Gasse氏はさぞ資金繰りに奔走したに違いない。

ところがBe社は7月に株式を公開し（NasdaqのコードはBEOSだ）、株価はあまり上がらなかったが、同社は6000万ドル程度の資金を得ることができた模様。また新たにASTやiDot.comなども、ハードウェアにBeOSをバンドルすると発表するなど、にわかに上り調子となってきた。

BeOSが受け入れられているのは、もちろん価格のせいだ。小さなメーカーがWindows 98を採用した場合、マシン1台あたり80ドル近いコストがかかるといわれている。これはコンピューターの構成部品の中でも、ハードディスクに次いで最も高価な部品となっている。またWindowsのライセンス代以外の部品は年々安くなってきており、Windowsを使わなければ300ドル程度で販売できるのだ。

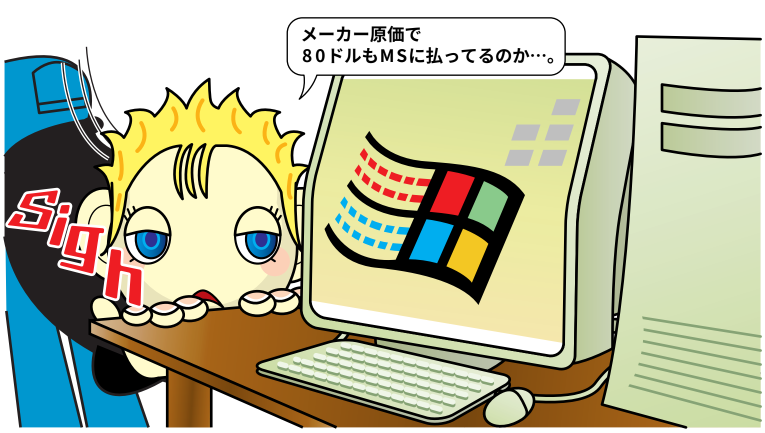
Linuxは基本的に無料で配布できるが、BeOSも「コンピューターのスイッチが入った時、BeOSが最初に起動する」という条件を満たせば無料でライセンスできる。Linuxと比較すると、GUIの洗練度やインストールのしやすさ、サポートするメディアの種類などでBeOSが勝っている。残るは対応アプリケーションの拡充だが、アニメーション・ソフトの米メタクリエーションズ社、ゲームソフトのワイルドカード・デザイン社、フォトレタッチ・ソフトのヒューマン・タッチ社など7つのソフトウェア会社が、BeOSにアプリケーションを移植することを約束している。まともなビジネスソフトがないのが気になるところだが。

また、Microsoftはこういった動きにさぞや難色を示している…かといえばそうでもない。というのは、この件がMicrosoftが長期に渡って悩まされつづけている独禁法訴訟に有利に働きそうだからだ。AOLという会社はこの点で「なんとなく」Microsoftの味方をする会社らしく、以前にもNetscapeを買収して司法省に対しハイテク業界の競争原理について「何でもアリ」であることを印象付けた。これに乗じてMicrosoftも、アメリカの古い反トラスト法はダイナミックな市場にマッチしていないとアピールしてきた。今回のAOLとMicroWorkzの件は、Windowsが常に絶対ではないと証明する有力な証拠となりえるからだ。つまり競争にさらされているから反トラストにあたらないというわけだ。

ブラウザーソフトのアドレス入力にあなたが使っている言葉を使えるようになる

Microsoftは、URLを入力しなくてもWebサイトを見つけるためのシステムであるRealNamesを、Internet ExplorerやMSNで使用していくと発表した。このシステムを開発しているのはドイツのCentraal（aが2個で正しい）という会社。RealNamesを使用すると、たとえばブラウザーソフトのアドレス入力フィールドにおいて「Toyota Camry」とタイプするだけで、トヨタ自動車のカムリのホームページが開くようになる。つまりRealnamesはアクティブなネームスペースサービスであり、サーチエンジンのさらにフロントエンドとして働くものだ。

RealNamesは情報源として、Internal Revenue Service、Securities and Exchange Commission、U.S. Patent Officeといった3つの政府機関のデータベースを使っている。将来的にはUnited NationsやWorld Health Organization、その他の公的データベースも使用するという。このデータベースに200万以上のキーワードを設け



*1 BeOS：PowerPCやIntel系のCPU上で動作する、米Be社が開発したOS。メディアOSをコンセプトにし、マルチメディア・コンテンツの作成に特化したほか、対称型マルチプロセッシング対応やプリエンプティブ・マルチタスク、64ビットのファイルシステムなどの先進的な技術を導入しているのが特徴。

てサービスに利用しており、Centraal社ではこのサービスを5月からAltaVistaを始めとしてInktomiやInfoseek、ICQ、LookSmart、NeoPlanetを通じてクライアントソフトウェアを無償提供していた。またドイツの有名なサーチエンジンであるFireBallもRealNamesを検索に使用、このためCentraalではドイツに関連する10万のキーワードを追加している。RealNamesはUnicodeに対応し、アクセント記号がつくフランス語やスペイン語、日本語、中国語でも動作する。Centraal社はインターネットは英語中心の文化だと批判しており、非英語圏での使用を重視している点が面白い。なお同社は広告と、RealNamesに登録したい個人や企業ユーザーから収益を得ている。DNSは非常に「混んで」いるので、露出度を高めたい小規模な企業に有効なサービスだからだ。

Centraalでは、Microsoftだけではなく Netscape／AOLでもRealNamesを使用するようになるだろうとしている。

2000年に登場するWindowsが初の消費者向け製品?!

いよいよ次期Windowsのロードマップも明らかになってきた。登場するのは、Windows 98の後継OS「Millenium」と、初のNTカーネルを持つ「Neptune」（いずれもコード名）である。

MilleniumはWindows 95のカーネルを使う最後のOSで、98の延命のために発表時期が遅れてきているが来年中には登場する。その詳細はまだ発表されていないが、Millenium開発の4つのテーマとなっているのが、デジタルメディア、ホームネットワーキング、より快適なWeb環境、シンプルさである。シンプルを目標としている点は、遅まきながらも評価される点で、これまで複雑でおもしろくなかったWindowsのインターフェイスが少しでもよくなるのではないかと期待している。Microsoft自体も今のWindowsの使いやすさが、ユーザーの要求よりも低いことを認めているのだ。

Milleniumでは起動時間が短縮される代わりに、一部のWin 98との互換性が失われる模様（MS-DOSアプリケーションもサポートしない）。またリモート管理や自己修復のためのシステム「WinTone」を装備するのも特徴。Milleniumは、MicrosoftがIntelと共同で行なっている「Easy PC」を実現する最初のOSとなる。Easy PCとはPlag and Playに代表されるような使いやすいハードウェア設計のことで、要するに単純なパソコンを作ることが特徴となっている。たとえばハードウェアの拡張に関しては、USB、IEEE 1394（FireWire）、Device Bay[*2]などの技術だけを利用するように決めている。

2001年の春にリリース予定のNTベースのNeptuneではさらにハードウェアのサポートを改善、PCが自動的にUniversal Plag and Play（UPnP）対応デバイスに接続できるようになる。ユーザーインターフェイスもWebやタスク重視のものとなり、エラーメッセージを相当数削減するという。現在のNTとWindows 98が似ているように、NeptuneとWindows 2000（NTの後継OS）の次のOSはユーザーインターフェイスが共通になると考えられている。NeptuneによってNTカーネルがビジネスおよび消費者向けの両方のOSで使われるため、プログラマや管理者などが効率的に仕事ができるようになるはずだ。また、MSNで提供される技術を利用して、自分のWebサイトを作成したり運営したり、マルチメディアデータを共有できるようになる。ショッピングデータなども送られてくるというが、これは余計なお世話というものだろう。

Neptuneがおもしろいのは、「アダプテーションキット」と呼ばれるツールを用意して、ハードウェア各社が家庭向け機器を開発できるようにしてあることだ。Microsoftではテレビ電話などのアプリケーションも開発していく意向。Neptuneには、ビデオ制作や再生機能が組み込まれ、ビデオの録画／編集機能やデジタルおよびアナログTV対応の録画再生サポート機能も持つ（SonyのPCならすでに今でもできそうだが、OSレベルでビデオやインターネットを統合しようとしている点が異なる）。気になる互換性だが、NeptuneでWin 98のアプリケーションはあまり動かないようだ。COM（Component Object Model）も動作は難しく、Windows 2000が実装しているCOM+対応のみが動作する見込み。

とまあMacをやっているとなんだかパッとしない内容だが、複雑なWindowsが少しでも使いやすくなるなら朗報だろう。家電向きにはWindows CEというのがMSの考え方だと思っていたが、主力OSがコンピューターの形をしていないモノも対応していくのも注目である。MSにとって消費者向けWindowsは、来年度だけで24億ドル（3000億円!）をあげる、ミスを許されないビジネスなのだ。

今月の MAC BEST 10 ニュース

No.1 ついにiBookが登場
タンジェリンを選んだのは、材料が余ったから――なんていじわるな意見もあるようですが、米国での評判は上々。あまり軽くしていない（できない）点も、欠点だとは思われていないようです。

No.2 AirPortの発表
Lucent Technologies社と共同開発したワイヤレスシステム。150フィートの距離において、11Mbit/秒の通信速度で10台までのiBookで接続できるAirPortStationは、299ドルしかしないのだ。

No.3 にせiMacを提訴
Apple社がFuturePower社と大宇社に対して、iMacのデザインを真似た「E-Power」を、コピー商品だとして、アメリカ連邦裁判所に製品の出荷を差し止める訴えを起こした。

No.4 LinuxでQuickTimeが走る
QuickTime Streaming ServerがLinuxに移植された。これはAppleの打ち出したApple Public Source Licenseがもたらした良き結果のひとつだろう。

No.5 Oracleと共用可能? Mac OS X
Apple社がWebObjects-Oracleアダプタを Mac OS X Serverに乗せるための法的なGoサインを得た模様。これによって非常に多くのデータベースユーザーにMac OS Xを売りこむよい足がかりになるだろう。

No.6 稼ぎのほうも絶好調
Apple社が第3四半期の決算を報告、2億300万ドルの利益をあげた。これは前年同期の1億100万ドルのほぼ倍に当たる数字。

No.7 Microsoftが大物ソフトを発表
Microsoftが「Word98 Special Edition for the iMac and iBookと「Outlook Express 5.0」を発表した。前者に期待したが、テンプレートが豊富なだけのようだ。

No.8 iMac仕様のSwatchがでるかも
「Swatchが発表した新しい電子メール時計はマウスパッドとともに動作し、マウスパッドがMacまたはPCから電子メールをダウンロードして，時計に送信する」という。とにかく10月の正式発表まで待とう。

No.9 UMAXがFireWire対応スキャナを発表
PowerLook F3 と呼ばれるいかにも速そうなネーミングの製品は、年末には出荷される見込み。写真データの読みこみなどに使うデザイナー必携の製品となりそう。

No.10 （番外）iBook買うことに...
New Yorkに行った友人の話を総合すると、このオレンジ色のマシンを買う決心がついてきた....。後日レポートいたします。

---

*2 **Device Bay**：Microsoft、Intel、Compaqの3社により97年3月に発表された、ホットプラグを可能とする新しい拡張ドライブベイの一種。ハードディスクやCD-ROMドライブなどのデバイスをUSBとIEEE 1394（FireWire）を使って接続する。

V E R S I O N U P

バージョンアップ

ミノルタ バージョンアップ情報

ミノルタは、フィルムスキャナー「Dimage Scan Dual」の最新のドライバーVer.2.10をリリースした。同社のWebページ（http://www.minolta-sales.co.jp/）から無償でダウンロードできる。

同バージョンでは新Power Macintosh G3に対応した。対応しているSCSIボードは、旧Power Macの場合は標準内蔵ボードのみ（PCIバス/NuBUSに拡張ボードを挿入して使用するタイプは使用不可）。新G3の場合はAdaptec社製、PowerDomain 2940UW、2940U2W、2930U、SCSI Card 2906となっている。

ミノルタ（株）
03-5423-7555
06-6271-2641
http://www.minolta.com/japan/

デジタルオリジン EditDV1.6アップデーター

デジタルオリジンでは、デジタルビデオ編集ソフト「EditDV」の最新バージョン1.6へのアップデーターを配布している。バージョン1.6では、より多くのカムコーダーのサポート、Sony DVMC-DA1メディアコンバーターのサポート、従来のEditDV1.5の新Power Macintosh G3内蔵のFireWireポートへのサポートなど、多くの新機能が追加されており、取り込み時に異音が発生するなどのいくつかの不具合も修正されている。同アップデーターは、同社Webページから無償でダウンロードできる。

デジタルオリジン（株）
03-5575-5891
http://www.digital-origin.co.jp/

メディアヴィジョン バージョンアップ情報

■MacTools Pro バージョン5.0.1
Mac OS 8.6、新Power Macintosh G3に対応したディスク修復ユーティリティ「MacTools Pro」のバージョン5.0.1がリリースされた。同バージョンではMac OS 8.6に対応。価格は17,800円。アップグレード料金は、バージョン4.0.5からは4,200円、バージョン4.0.3x以前からは8,400円となっている。バージョン5.0からのアップデーターは、同社Webページから無償でダウンロードできる。

■Bryce4日本語版
「Bryce4日本語版」の店頭でのアップグレードが開始された。アップグレード料金は19,000円。対象となるのは、MetaCreations（MetaTools）Bryce日本語版の旧バージョン（KTP Bryce日本語版、Bryce2日本語版、Bryce3D日本語版）。店頭で旧バージョンの所有を証明できるマニュアルやCD-ROMを提示すれば、アップグレード版を購入できる。

なお、KPT Bryce日本語版（Macintosh版）、Bryce2日本語版の場合は、同一プラットフォームへのアップグレード、Bryce3D日本語版（Hybrid版）の場合は、Macintosh版もしくはWindows版へのアップグレードが可能。

（株）メディアヴィジョン
03-3263-0566
http://www.mvi.co.jp/

松下寿電子工業 LK-RM734UZ/934UZ

松下寿電子工業は、iMacやPower Macintosh G3のUSB接続で使用するスーパーディスクドライブ、LK-RM734UZとLK-RM934UZのデバイスドライバーVer1.5をリリースした。今回のバージョンアップでは、Mac OS 8.6対応、キーディスクを使用するアプリケーションに対応、LK-RM734UZとLK-RM934UZで同一デバイスドライバーが使用可能になったことが主な変更点。同社Webページから無償でダウンロードできる。

松下寿電子工業（株）
03-3834-2921
http://www.pcc.panasonic.co.jp/p3

亘香通商 バージョンアップ情報

■UボートII ドラムビート 2.5.2
亘香通商では、戦争シミュレーションゲーム「UボートII ドラムビート」のアップデーター2.5.2の配布を開始した。今回のバージョンアップでは、Mac OS 8.6に対応し、Power Macintosh G3やクロック周波数180MHz以上のPower Macintoshでも適切な速度で動作するようになった。アップデーターは、同社Webページから無償でダウンロードできる。

■ディスクエクスプレスプロ3.0.2
ディスク最適化ユーティリティ「ディスクエクスプレスプロ」の最新バージョン3.0.2がリリースされた。同バージョンでは、Mac OS 8以降、Power Macintoshに完全対応。ただし、HFS+フォーマットには未対応。価格は9,800円。アップデーターは同社Webページから無償でダウンロードできる。

■マスタージャグラーPro 2.0.2
フォント管理ユーティリティ「マスタージャグラーPro」の最新バージョン2.0.2がリリースされた。Mac OS 8.5.1以降に対応し、メニューの一部が表示されないトラブルなどの不具合が解消されている。価格は8,700円。アップデーターは同社Webページから無償でダウンロードできる。

■ChemDraw 5.0 Std/Pro/Ultra
化学構造式ドローイングソフト「ChemDraw Std」「ChemDraw Pro」「ChemDraw Ultra」の最新バージョン5.0がリリースされた。価格はオープンプライス。アップグレード料金については、同社のアップグレード係まで連絡のこと。アップグレードの申込期限は1999年9月末日まで。

■ChemOffice 2000 Pro/Ultra
化学構造式描画、分子モデリング、化学情報の統合などを行なう、統合化学ソフトウェア「ChemOffice Pro」「ChemOffice Ultra」の最新バージョン「ChemOffice 2000 Pro」「ChemOffice 2000 Ultra」がリリースされた。価格はオープンプライス。アップグレード料金については、同社のアップグレード係まで連絡のこと。アップグレードの申込期限は1999年9月末日まで。

亘香通商（株）
045-320-2711
http://www.senko-corp.co.jp/

Extensis Extensis Suitcase 8J

Extensis社製のフォント管理ユーティリティ「Extensis Suitcase 8J Macintosh版」がリリースされた。価格は12,800円。アップグレード料金は6,000円。今回のバー

ジョンからは、QuarkXPress用エクステンション「Suitcase 8 XT」が追加された。

同製品は、必要なフォントのみを使用可能にできるので、フォントを大量にインストールしてもメモリーを消費することがなくなる。リムーバブルディスクやサーバー上に保存されているフォントも管理できる。また、バージョン8Jから追加されたコントロールパネル「Suitcase MenuFonts」により、実際の書体でフォントメニューを表示できる。

なお、同製品はこれまでSymantec社製品だったが、今回のバージョンからExtensis社製品となった。

ウイニングラン・ソフトウェア（株）
03-3372-8441
http://www.winningrun.co.jp/
（株）ソフトウェア・トゥー
03-5676-2178
http://www.swtoo.com/

恒陽社 INposition 2.5J

恒陽社は、QuarkXPressで面付け作業を自動化できるエクステンション「INposition 2.5J」をリリースした。同製品は、複数ページから多数ページの印刷物まであらゆる面付け作業に幅広く対応するQuarkXPressエクステンション。面付け作業や修正を行なう際にPostScriptファイルの書き出しをする必要がない。面付けした状態を瞬時にプレビューでき、時間やディスクスペースなどの効率を改善できる。2.5Jでは新たに、PageMaker 6.0J/6.5J形式、PDF形式、PostScriptファイルに対応。PDFおよびPostScriptファイルについては、Windowsファイルも取り込みが可能になった。QuarkXPress4.0日本語版、LZW画像、EPSカスタムマークファイルのスポットカラー、Mac OS 8.5、LaserWriter8.0以上にも対応している。価格は480,000円。アップグレード料金は、バージョン1.6Jからは78,750円、バージョン1.1Jからは168,000円。アップグレード申し込み締め切りは1999年12月末日。

（株）恒陽社グラフィック事業部
03-5479-5283
http://www.koyoshagraphics.com/

カメオインタラクティブ Digital Performer 2.6

カメオインタラクティブは、オーディオ/MIDIシーケンスソフト「Digital Performer」の最新バージョン2.6をリリースした。同バージョンでは24ビット対応、OMSに完全対応したほか、録音テイクをフレキシブルに試行できる「Polar」や、Sound Manager対応ソフトウェアの16ビットオーディオアウトプットをDigital Performerへ直接ルーティングできる「AutoTapプラグイン」を搭載。また、Retro AS-1/Unity DS-1から直接オーディオを受信することも可能になった。ほかに、トラックごとにカラー表示、Mac OSのナビゲーションサービスへの対応、オーディオハードウェアのインプット/アウトプット名が設定可能、MIDIグラフィックエディティングウインドウでオンベロシティ値の濃度表示など、多くの細かい改良も加えられている。価格はオープンプライス（市場予想価格は70,000円）。アップグレード料金は22,000円。バージョン2.5からのアップグレードは無償。

（株）カメオインタラクティブ
03-3360-1558（カメオボイスバック）
http://www.cameo.co.jp/

スタインバーグ・ジャパン Cubase VST

スタインバーグ・ジャパンは、音楽ソフト「Cubase VST」「Cubase VST Score」「Cubase VST/24」の最新バージョン4.1をリリースした。同バージョンでは、VST2.0、ASIO2.0に対応、VST2.0対応ソフトシンセ「NEON」装備などの変更点がある。価格はオープンプライス（市場予想価格はそれぞれ50,000円、60,000円、100,000円前後）。アップグレードサービスはCubase VST/24のみで、サービス期間は1999年8月末日まで。料金はCubase VST全バージョンからは39,900円。Cubase VST Score全バージョンからは29,400円。Cubase VST Audio3.5x以下からは19,950円。

（株）スタインバーグ・ジャパン
03-3371-6309
http://www.japan.steinberg.net/

CAMPAIGN キャンペーン

Speed Doubler キャンペーン

メモリー高速化ユーティリティ「Speed Doubler 8日本語版」の供給メディアがCD-ROMに変更されたことにともない、「Speed Doubler 8日本語版キャッシュバックキャンペーン」が実施されている。同製品のCD-ROM版を購入したユーザーが申し込みはがきを返送すると、もれなく現金2,000円が返金される。期間は1999年9月30日まで。申込み受け付け締切りは10月8日まで。価格は12,800円。

（株）システムソフト
092-752-5264
http://www.systemsoft.co.jp/
（株）メディアヴィジョン
03-3263-0630
http://www.mvi.co,jp/

チャンプ 新G3半額サービス

チャンプは、インターネット接続サービスに契約したユーザーに、Power Macintosh G3を半額でモニター販売するサービスを実施している。同社提携のインターネットプロバイダーDIONの接続サービス（3,500円/月。10時間超10円/分）と、レンタルメールサーバー（10,000円/月。初期費用別途30,000円必要）を6カ月以上契約したユーザーは、最新のPower Macintosh G3/350MHzを同社通常販売価格の半額で購入できる。先着300名まで。

（株）チャンプ
03-3829-8011
http://www.champ.co.jp/

クロストーク キャンペーン情報

クロストークは、ゲームソフト「Lode Runnner2」のマップエディタ機能を使った「Lode Runner2マップエディタコンテストキャンペーン（仮称）」を実施する。ユーザーが作成したマップを募集し、上位3名に賞品が用意される予定。また、優秀者のマップは同社Webページにてダウンロード可能になる。期間は近日発表の予定。キャンペーン期間限定の特別価格の同製品も発売される予定。

（株）クロストーク

082-256-6511
http://www.crosstalk.co.jp/

ソースネクスト キャンペーン情報

ソースは、ウイルス対策ソフト「鉄壁VirusScan」のWindows98/95版の発売を記念して、「ソースネクスト鉄壁キャンペーン」を実施している。キャンペーンで発表されているクイズに答えると、タイ旅行が10組20名に、タイ料理お食事券が30名に当たる。期間は1999年8月31日まで。

また、同キャンペーン期間中に対象製品を購入してオンラインユーザー登録をした人を対象に、SONY DVDプレイヤーが10名に、SONY MDウォークマンが20名に当たるキャンペーンも同時に実施している。対象製品は「鉄壁VirusScan Ver4.0.2」「鉄壁VirusScan Ver5.9.1 for Macintosh」「特打1」「特打2」「筆休め2000」「早録MP3」。詳細は同社Webページを参照のこと。

（株）ソース
03-5350-4844（ソースネクスト・インフォメーションセンター）
http://www.source.co.jp/

フォントワークス キャンペーン情報

フォントワークスジャパンは、「フォントワークス製品登録キャンペーン」を実施している。キャンペーン期間中、まだ同社製品の登録をしていないユーザー、および同社製品をこれから購入するユーザーは、登録キャンペーン申込書に必要事項を記入の上、FAXか郵送すると、抽選で毎月39名に「フォントワークスATMセレクト5」、1名にiMac（ヤノ電器社製USB対応フロッピードライブ付き）、39名に「フォントワークスクラシックセレクト3中低解像度版」、そして100名に「フォントワークス オリジナル リストレスト」が当たる。期間は1999年9月30日までで当日消印有効。対象製品となるのはフォントワークス全製品。

また、「フォントワークス製品紹介キャンペーン」も同時に実施中。同社製品をまだ使っていないユーザーを紹介すると、もれなく「フォントワークスATMフォントセレクト1」がもらえる。期間は1999年9月30日までで当日消印有効。対象製品となるのはフォントワークス全製品。

キャンペーンの詳細は同社Webページを参照のこと。

（株）フォントワークスジャパン
http://www.fontworks.co.jp/

エルゴソフト キャンペーン情報

エルゴソフトは、日本語ワードプロセッサー「EGWORD PURE Ver.4.0 for Macintosh」に、フォントやボタンなどにエフェクトを施してオリジナルロゴを簡単に作成できるマルチエフェクトグラフィックソフト「Image Fountain for Macintosh」、もぐらたたきゲームを楽しみながら正確なタッチタイピングが習得できるキーボード練習ソフト「もぐらたたキー」をバンドルした製品を特別価格12,800円で提供する、「EGWORD PURE 4.0 色いろキャンペーン」を実施している。EGWORD PUREとImage Fountainは、iMacの6色カラーに合わせて画面がデザインされている。キャンペーンはすでに1999年6月25日から開始されており、限定10,000本の同製品が完売次第終了する。

（株）エルゴソフト
045-565-3330
http://www.ergo.co.jp/

Announcement
お知らせ

ソフトウェア・トゥー バーチャルデモ

ソフトウェア・トゥーでは、同社が取り扱うソフトウェア製品のバーチャルデモを同社Webページで無料配布している。バーチャルデモは、ソフトウェア製品の体験ムービーで、ナビゲーションに従ってクリックするだけでソフトウェアをバーチャル体験できる。バーチャルデモが用意されているのは、バックアップソフト「Retrospect Express」（価格9,800円）と、パーソナル向けの3Dグラフィックソフト「STRATA PetiteVision 3D」（価格12,800円）の2製品。Retrospect Expressはhttp://www.swtoo.com/dantzから、STRATA PetiteVision 3Dはhttp://www.swtoo.com/strata/petite/PetiteVision3D.htmlから1999年8月末日まで、ダウンロードできる。

（株）ソフトウェア・トゥー
03-5676-2177
http://www.swtoo.com/

デジタルオリジン DV製品新価格

デジタルオリジンは、同社のデジタルビデオ関連全製品に、米国と日本の価格差を改善した新価格を設定した。

また、デジタルビデオ編集ソフト「EditDV Unplugged」が正式パッケージ製品として販売開始された。

各製品の新価格は以下のとおり。

●IEEE1394インターフェイスカード付属製品
・静止画取り込みシステム「PhotoDV」50,000円（税別）
・動画取り込みシステム「MotoDV」67,000円（税別）
・高機能ノンリニアビデオ編集システム「EditDV 1.5 for Mac OS」134,000円（税別）

●新G3ビルトインIEEE1394ポート対応製品
・高機能ノンリニアビデオ編集ソフトウェア「EditDVソフトウェア」102,000円（税別）
・入門用機能限定ノンリニアビデオ編集ソフトウェア「EditDV Unplugged」19,800円（税別）

●ソフトウェア
・静止画取り込みシステム「PhotoDVソフトウェア」15,000円（税別）
・動画取り込みシステム「MotoDVソフトウェア」22,000円（税別）
・ビデオペインティング＆エフェクトツール「RotoDV 1.0」67,000円（税別）

デジタルオリジン　マーケティング日本代表
03-5575-5891
http://www.digital-origin.co.jp/

アクト・ツー ACTION Filesお試し版

アクト・ツーは、Mac OSのオープンダイアログを強化し、ファイルへのアクセスを容易にするユーティリティー「ACTION Files」の新バージョン1.2J試用版のダウンロードを開始した。同製品は、機能制限なしで、30日間の試用が可能。正規使用登録料金は4,500円、また

MAC CALENDARイベント開催案内

	展示会名	開催場所	問い合わせ	
8／28(土)――8／29(日)	ハイパーフリーマーケット	吹上ホール	中部経済新聞社	http://www.adhoc.co.jp/HYP
8／30(月)――9／23(金)	Seybold Seminars San Francisco	Moscone Center	Softbank Forum	http://www.seyboldseminars.com/
9／7(火)――9／11(土)	WORLD PC EXPO 99	幕張メッセ	日経BP社	03-5210-8287
9／14(火)――9／16(木)	国際コンピュータ通信展	東京国際フォーラム	ICCC	http://www.iccc99.org/
9／17(金)――9／19(日)	東京ゲームショウ'99秋	幕張メッセ	コンピューターエンターテイメントソフトウェア協会	03-3591-1421
9／20(月)――9／24(金)	IGAS'99 国際グラフィックアーツ総合機材展	東京ビッグサイト	IGAS'99 事務局	03-3267-6231
9／29(水)――9／30(木)	LinuxWorld Expo／Tokyo '99	東京ファッションタウン	IDG WORLD EXPO	http://www.idgexpo.com/
10／5(火)――10／9(土)	エレクトロニクスショー'99	幕張メッセ	日本エレクトロニクスショー協会	03-5402-7601
10／6(水)――10／8(金)	Digital Studio '99	インデックス大阪	日本能率協会関西地域本部	06-6261-7151
10／6(水)――10／8(金)	CG OSAKA '99	インデックス大阪	日本能率協会関西地域本部	06-6261-7151
10／6(水)――10／8(金)	DIGITAL WEAR OSAKA '99	インデックス大阪	日本能率協会関西地域本部	06-6261-7151
10／6(水)――10／8(金)	デジタル生産システムフェア	福岡国際センター	日刊工業新聞社　西部支社	092-271-5715
10／6(水)――10／8(金)	九州・山口・沖縄ソフトウェア産業展	福岡国際センター	日刊工業新聞社　西部支社	092-271-5715
10／9(土)――10／13(水)	国際デザイン展'99	アジア太平洋トレードセンター	国際デザイン交流協会	06-6346-2612
10／13(水)――10／16(日)	メカトロテック・ジャパン99	ポートメッセなごや	ニュースダイジェスト社	052-732-2455
10／20(水)――10／22(金)	データベース'99　TOKYO	東京国際フォーラム	日本経済新聞社　事業局総合事業部	03-5255-2847
10／26(火)――10／29(金)	システム コントロール フェア '99	東京ビッグサイト	日本電機工業会	03-3581-4842
10／26(火)――10／29(金)	'99国際ロボット展	東京ビッグサイト	日刊工業新聞社	03-3222-7239

は$35。バージョン1.1Jの登録ユーザーは、同製品にバージョン1.1Jのシリアル番号を入力することで無償アップグレードが可能。また、パッケージ版が9,800円で店頭販売されている。

（株）アクト・ツー
03-3328-8431
http://www.act2.co.jp/

ICCC 国際コンピュータ通信会議

ICCC（国際コンピュータ通信協議会）による、「ICCC '99 国際コンピュータ通信会議」が開催される。同会議は、最先端のデジタル通信技術とそれがもたらす社会的なインパクトについて、技術者だけでなく、社会科学系の学者・研究者、経営者や産業界のオピニオンリーダーが一同に会し、グローバルな視野で検証して議論を展開する国際会議で、1972年より世界各都市で隔年で開催されている。会期は1999年9月14日〜16日の3日間。場所は東京国際フォーラム。主催は国際コンピュータ通信会議1999組織委員会、日本経済新聞社。

同会議は以下の4つのパートで構成される。

・開会講演（宮津純一郎NTT社長）、キーノート（出井伸之ソニー社長、アーノ・ペンジアス氏-ノーベル賞受賞者）、テクニカルキーノート（サン・マイクロシステムズ社ビル・ジョイ氏、村井純慶大教授）、特別パネルディスカッション（秋草直之富士通社長、庄山悦彦日立製作所社長、西室泰三東芝社長、長谷川豊明NHK専務理事、古川享マイクロソフト会長）
・社会経済セッション（各階オピニオンリーダーによる分科会4セッション、ワールド・テレコムフォーラム）
・技術セッション（技術基調講演、公募された技術論文発表）
・ICCC '99 EXPO（最新デジタル技術とその応用の展示）

ICCC '99 EXPOのテーマは、「コンピュータ・通信・放送・家電のデジタル統合にもとづく多用な発展」。出典内容は、電子商取引、マルチメディアと環境、遠隔医療・教育、通信と放送の融合、次世代移動通信（IMT-20000）とモバイルコンピューティングの発展、デジタル衛星システム、マルチメディア符号化技術、ネットワーク構成法など。

なお、ICCC '99 EXPOの入場料は、一般1,000円、学生800円。同会議参加者は無料。

国際コンピュータ通信会議1999事務局
03-3508-1213
http://www.iccc99.org/

D&MA Webリサイクルショップ

ドローイングアンドマニュアルアンドは、実用的でデザインのよい、厳選された中古品を販売する、Web上のリサイクルショップ「D&MA」（http://www.D-A-M.co.jp/dandma/）をオープンした。取扱商品は、古家具、家電製品、雑貨など。価格帯は200円〜40,000円ほど。

D&MA
03-5570-7157

大谷和利の

PowerBook Diary

iBook登場、仏郵便局のiMac、欧州のAppleショップや日常的インターフェイスの話ほか

7月21日は、朝から何となく予感がしていたのである。開場前に単色のAppleマーク付きのTシャツを着込んだスタッフがコンコースをうろうろしているのだが、マークの色はブルーとオレンジだけ。プレスの受付中に周囲を見回すと、コンベンションセンター正面には白い覆いがかけられて中身の見えない大段幕を、当日の朝になって忙しく掲げ始めている。キーノートの会場に入って案内板を見たときには、平面をアーチで区切って２色に分けたそのグラフィックデザインに、もしかしたらコンシューマーポータブルにはこういうディテールが採り入れられるというヒントが隠されているのではないかと思った。それらはすべて的中し、満を持してiBookは登場した。発想が机にしばられる時代は、いよいよ終わろうとしている。

*iBook*宣言

持ち運び「も」できるiMac

iBookの詳細は本号の別ページで扱っているので、ここでは軽く感想を述べるに留めるが、結論から言えばiBookは、単体でのデザインやユーザービリティの煮詰め方の素晴らしさもさることながら、AirPortなどを含めたシステムとしての完成度の高さが光る製品だ。それを、AirPortカードとステーションを含めて2,000ドルを切る価格で用意できたことに大きな意義がある。

個人的な予想が的中した部分で重要なものとしては、ハンドルの組み込みとPCカードスロットとの決別が挙げられる。反対にサイズや重さ、価格についてはもう少し下のレベルで考えていた。

しかし、品質の悪いLCDが付き、ワイヤードでしか使えない1,200ドルのマシンと、12.1インチでSVGA（800×600ピクセル）とはいえ、TFT液晶を備え、無線LANにまでスマートに対応できる1,599ドルのマシンの、どちらが魅力的かと言えば、それは確実に後者である。

もちろん、iBookが日本のモバイルユーザー向き（あるいは、好み）のマシンでないことは確かだ。しかし、ここで言う「机からの解放」は、通勤時や出張先で使用するという側面よりも、家の中や周辺において好きな場所で使え、そしていざというときには外に持ち運ぶこと「も」できるという意味合いが強い。iBookのキャッチフレーズの1つに「iMac to go」というものがあるが、まさに「持ち出せるiMac」であっても、「携帯するiMac」ではないのである。

一度そういう位置づけに納得すれば、本質的な部分での使い勝手を追求したフォームファクターや、無闇に軽量化のためにナαのコストをかけなかったことは評価できる。結局のところ、iBookはこのパワーとユーザービリティをリースナブルなプライスで提供できることに最大の価値があるからだ。

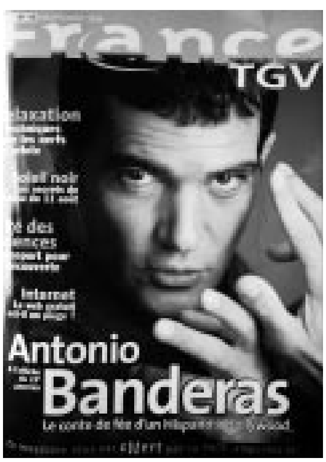
英語圏では、名門に生まれ、将来が約束された子供のことを「銀の匙と共に生まれてきた」などと言い表すことがあるが、まさに最初から大成功が見込まれるiBookは、文字通り「銀のトラックパッドとともに生まれてきた」マシンなのだ。

特別企画欧州紀行

フランス郵便局のiMacを見る

さて、この原稿の締切は本来NY Expoが始まる前日だったので、iBookなどの話題は含まれないはずだった（ちょっと遅れたおかげで、冒頭の一文が書けたわけだ）。そこで、いつもとはだいぶ趣向を変えて、妻の学会参加のお供で7月の半ばに訪れたフランスとスペインの見聞録をMacintoshと絡めてお送りすることにした。本誌には、「世界のファインダから一」というコーナーがあるが、いわば「私家版：世界のファインダーから」である。

フランスでは、郵便事業を司る「La Poste」が1,000カ所に



1●フランスTGVの車内誌の特集は、ヒスパニック系俳優のアントニオ・バンデラスだった。もちろん、それがこの雑誌をわざわざここで紹介する目的ではない


Rester connecté

La Poste
Depuis la fin du mois de juin, La Poste a mis en place, avec le projet Cyberposte, 1 000 bornes Internet pour permettre l'accès de tous au réseau, et la possession d'une adresse électronique. Accès gratuit moyennant une carte rechargeable vendue au guichet, contenant 50 F de communication.

L'une des bornes Internet de La Poste.

20 France TGV / Juillet-Août 1999

2●ポイントは、これ。すでに日本でも一部で報道されたフランスの郵便局「La Poste」へのiMacの導入記事だ。全仏1,000カ所の支所に配備し、50フランのプリペイドカードで利用すると書いてある（に違いない）



3●そしてこれが、ボルドーのLa Posteに実際に設置されていたiMacベースのCyberposteステーションだ。CD-ROMドライブ部分は隠蔽されているが、iMacの製品名やAppleマークははっきりわかるようになっている

導入したというiMacを見てみたいと思っていたが、実物に遭遇する前に、シャルル・ド・ゴール空港からボルドーに向かうTGVの車内誌の中に関連記事を発見した（図1、2）。

La PosteのiMacは、コンピューターを持たない一般市民のインターネットへのアクセスを容易にする目的で導入されたものだ。パーソナライズされたプリペイドカードを購入すれば、どこの端末でも自分のアドレスで電子メールを受け取ったり出したりすることができるようになるサービスだと聞いているが、フランス語が読めないので、そのように記事に書いてあったかどうかは定かでない。

実際のLa Poste iMacには、ボルドーの旧市街でご対面となった（図3）。小さな郵便局の2階。私書箱が壁面を埋め尽くすフロアの片隅に置かれたCyber Posteと呼ばれるそれは、僕が行ったときにも一人の女性によって使用されており、滑り出しは好調のように思えた。

さすがに個人用のプリペイドカードは購入しなかったので、初期画面しか拝むことができなかったが、状況から判断するに、ほとんど電子メール専用機として特化したアプリケーションを走らせているようだ（確かに、台数が1基しかないような地方の郵便局でネットサーフィンなどされたら、長電話以上に迷惑だろう）。

かなり立派なブーススタンドが用意されているところからも、La Posteの本気さが伺えるものの、これではせっかくのiMacのデザインが隠れてしまって残念なのも事実だった。

参考までに撮影してきたのは、ホテルなどにも設置されている有名なフランスの情報システムのミニテル用端末（図4）である。いくつか種類があるようだが、僕が見たこれは、それなりにデザインもすっきりしたモダンなものと言える。斜めになった本体の前面にキーボードまで配したやや強引なレイアウトには、フランスらしい合理性を感じた。

この他、パリのSwatchショップでも、導入が開始されたiMacをさっそく見ることができたが、こちらは店内撮影禁止のため撮ることができなかった。

ルーブル美術館地下のiMac

ルーブル美術館の地下でもiMacを見た。というのは、たまたま「L'Objet du Design」というデザイン関係の企画展が行なわれていたからだ。この企画展は、フランス各界の著名人（イギリス人や日本人も含まれているので、フランスで知られたクリエーターと言うべきか）に21世紀へとつながるデザイン製品を推薦させ、その実物を展示したもので、その中でヨーロッパ写真家協会の会長が推薦した製品がストロベリーのiMac（図5）だったのである。

説明書き（図6）によれば、「Rouge mon i-Mac」とあるから、単に推薦しただけでなく、自分でもルージュ（赤）のiMacを所有して使っているということであろう。他に選ばれていた製品としては、Fiat 500やLeica M6などの定番ものから、Bicのボールペンや発泡ミネラルウォーターのPerrierなどがあった。

ちょっとずるいのは、モード・クリエーターのヨージ・ヤマモトで、発売はされたがまだ出荷されてもいないソニーのAIBOを推薦していたことだった（この段階では、まだ自身で使っているということはないだろう）。しかも、ちゃんと一基展示されているのは、ソニーの全面協力なしにはありえない。それならば、会場で遊ばせておくくらいの見せ方の工夫があっても良かったと思う。活動していないAIBOは、可愛らしい仕草で止まっていても、マネキンのように何かしら空虚な感じがするものである。

欧州のAppleショップ

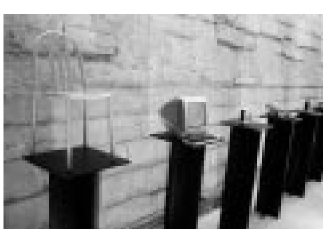
ヨーロッパでも、行くところに行けばコンピューターのメガストアのようなものがあるのだろうが、今回僕が探すとはなしに出会ったAppleショップは、小さな町の電気店のような感じだった。

ヨーロッパでは伝統的に電気製品に関しても物持ちが良いと聞くが、ボルドーの店（図7）では中古の２代目LaserWriterまでがかなりきれいな状態で売られていた。その一方で5色iMacの箱もしっかり積まれていたので、やはりiMacは人気なのだろう（ここは入らずに通り過ぎたので、ちょっと詳しいことはわからない。うかつに飛び込むと、フランス語の連射を浴びせられ、しかもたいていは英語を理解してくれないのだ）。

学会が開催されたスペインのサン・セバスチャンという街では、おなじみのレインボーAppleステッカーを貼ったスクーター（図8）を発見。さらに道を歩くうちに「ランダム・イ



4●インターネットが普及するずっと以前からフランス人のための情報機器として活躍してきたミニテルの端末。電話会社の事業であるミニテルに対抗して、郵便局がCyberposteを打ち出してきたのは面白い対比だ



5●ルーブル美術館の地下で催された「L'Objet du Design」展において、他のさまざまなグッドデザイン製品と共にディスプレイされていたストロベリーのiMac

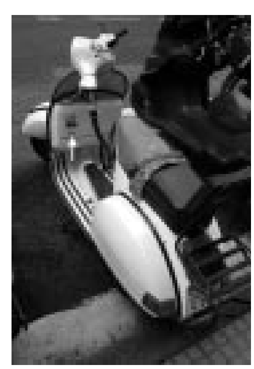


6●この展示会は、フランスの各界を代表する99人が推薦するデザインの優秀な製品を集めたもので、iMacはヨーロッパ写真家協会の会長であるアンリ・シャピエールによって推薦されていた



7●ワインで有名なボルドーの街中にあったコンピューターショップ。ショーウィンドウをよく見ると、5色iMacの箱や、中古のPerforma 52xxおよびLaserWriterなどが置かれている

8●こちらはスペインのサン・セバスチャンで見かけたベスパ・スクーター。ユーザーが愛車にAppleステッカーを貼りたがる心理は世界共通らしい。この分ならショップもあるはずと思って探した結果は……



ンフォマティカ」というショップ（図9、10）を発見した。

ここは完全にApple製品の専門店で、試しにスタッフに英語ができるかと訊ねると「少し」と答えたので、このあたりのApple事情を聞いてみた。

すると、やはり家庭・個人向けにiMacが好調らしく、「ワーク用はPower Mac G3だけど、やっぱり家に置くマシンとしてはiMacが売れている」とのことだった。

こぎれいな店内にはちゃんと新型PB G3のデモ機まで揃っており、正規代理店の看板は伊達ではないことがわかる。

僕は結局ここでSuperDiskドライブ用のメディアを買ったが、アメリカの2.5倍くらい（1枚2,500円ほど）したので少々驚いた。そういう状況でもコンピューターを使おうというスペインのユーザーは、本当に意欲に溢れているのだろう。

先鋭的建築物たち

フランスといえば、古くはエッフェル塔、最近ではポンピドー・センターと、先鋭的で物議を醸しだした建築物が有名だが、シャルル・ド・ゴール空港に付随するTGVの駅なども、駅というよりは空港を延長したような作り（図11、12）で、この国の玄関に降り立った外国人の目を楽しませてくれた。

たまたま、僕たちが乗り込もうとした日には何かセキュリティ上の問題が起こって、プラットフォームへの立ち入りが一時禁止状態となったので、その無機質的なモダニズムが一層強調される結果となり、SF映画の1シーンでも見ているかのような錯覚にとらわれた。

これに似た思いを抱いたのは、20年ほど前にアメリカのワシントンD.C.で当時最新だったサブウェイ・ステーションを見たとき以来のことである。

一方で、スペインのサン・セバスチャンも、基本的には古い街並みが続くヨーロッパの古都といった風情なのだが、そういう旧市街と道一本隔てた海岸に立つコンファレンスセンターにはご覧のようなモダンデザイン（図13）が採用されていた。

すごいのは、まだ半分は工事中だというのに、できあがっている部分だけでどんどんコンファレンスを開催していることだ。スペインは長～い午後休みであるシエスタの国なので、学会の予約を入れたときには今頃には完成している予定だったものの、工期が遅れてそうした変則的なオープニングになったのではないかと勘ぐりたくなった。

シエスタがいかに本格的なものかは、その時間帯（13:30～15:00）にはパーキングチケットの取り締まりすらないことからもわかる。その間は、指定区域ならば路上駐車はタダになり、駐車場を利用しても料金は加算されないのであった。

ここまで進んだクルマたち

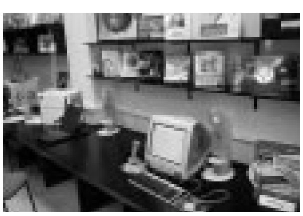
クルマといえば、その発想において自動車界のiMacともいえるFIAT社のMultipla（図14、15）が見られるのではないか、ということも今回の旅の楽しみの1つだった。Multiplaはイタリア車だが、すでにフランス国内でもタクシーなどに使われており、その特異なプロポーションをあちこちで見かけることができた。

一見変な形だが、人が乗って走っていると妙にしっくりくる上、何より乗っている人がとても快適そうに見える。乗員を殻に押し込めるのではなく、乗員の周りにボディを構築していったかのような人間優先の発想が、これから他車にどのような影響を及ぼしていくかが楽しみだ。

パリでは、すでに電気自動車のチャージングステーションが主要駅などで整備されつつある（図16）一方で、前輪駆動トラックの先駆だったCitroenのH（アシュ）トラックなどが走り回っている。クルマ好きにとっては実に興味深い街だった。



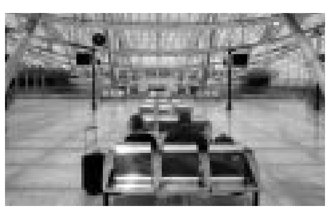
9●ご覧の通り、「ランダム・インフォマティカ」というApple専門店を発見した。いわゆるAppleセンターの認定を受けた正規代理店であり、僕はここでSuperDiskのメディアを2枚買い求めた



10●「ランダム・インフォマティカ」の店内はこんな感じ。スタッフに聞いたところ、仕事用としてはPower Mac G3だが、家庭用にはやはりiMacがとてもよく売れているとのことだった



11●フランスが誇る高速列車TGVのシャルル・ド・ゴール空港駅は、空港それ自体よりも未来的。そして、人々の動線と絡めてその印象を強める建築上の演出がいろいろと施されている。これは連絡通路に設けられた、線路を見下ろす大きな窓



12●待合いの椅子もピカピカに磨かれたステンレス製で、徹底して無機質的なモダニズムで貫かれている。しかし、見方を変えれば、ヨーロッパに古くからあるガラスと鉄骨構造の駅舎を、現代風のアレンジで蘇らせたものと考えることもできる



13●こちらは妻が参加した言語教育関係の学会が開かれたサン・セバスチャンのコンファレンスセンター。古い街並みの中に忽然とこういう建物が出現する。本館全体が、半透明の洗濯板状の素材で覆われている大胆な設計だ



14●今、自動車界の「Think Different」を選ぶなら、このFIAT Multipla（手前）しかあるまい。ショーカーをそのまま市販したかのようなデザインは、デザイナーのアイデアを最大限活かすことから生み出された



15●斜め後ろから見たMultipla。すべてが対等なサイズと掛け心地を持つ独立したシートを3脚ずつ前後に配した独自の6人乗りの室内レイアウトと、この「でこっぱち」なウィンドウ構成が、独自のパノラマ的視界を生み出す



16●かなたにエッフェル塔を望むモンパルナス駅で見かけた標識。「P」の下のシンボルから分かるように、フランスでは、すでに電気自動車の充電設備の整備が始まっていた

日常的インターフェイス考

その他、現地で気になったいくつかの物件は図18〜27に示したが、中でも軽いカルチャーショックをおぼえたのが、最後の缶詰の自動販売機とレモン型のトイレの石鹸だ。おそらく現地の人々にとっては日常的なありふれた存在であり、これらを撮影している僕は奇異に思われたことだろう。しかし異文化圏から来た人間にはコロンブスのタマゴに思われる。

たとえば、iBookのラッチなしの開閉機構にも、それと同じ様な発想の豊かさや柔軟性を感じた。僕がApple社のファンである一因は、新製品ごとにそういうコロンブスのタマゴを用意しておいてくれるからかもしれない。



17●フランスは、路上のクルマを見ているだけでも楽しくなる。これは、その昔にCitroenが生産していたH（アシュ）トラック。こう見えても前輪駆動で、波状鉄板で構成したシンプルかつ建築的な外観が特徴だ



19●サン・セバスチャンで見かけたスヌーピー・タベルナ。タベルナ（taberna）とは、日本だとスナックにあたるような軽食屋で、オードブルのような小皿料理をバイキング形式で食べさせる。しかし、どう見てもこれはキャラクターの無断借用だ



20●どこの国でもKodakのイエローとフジフイルムのグリーンが目立つ写真店。ところで、ヨーロッパでは、フジはMr.ビーンを広告のキャラクターに採用しているのであった



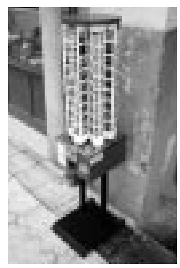
21●とある食料品店のショーウィンドウで見つけた虫（アリ、クモ、ハエ）の缶詰…ではなく、実は殺虫剤のディスプレイ。ちょっとグロテスクなのだが、何となく可愛くもある。確かに製品の缶だけが並んでいるよりも注目度が高く、効き目もありそうに思えるのは確かだ



22●スペインで見かけたソフトウェアのパッケージの中で最も強烈な印象を残したのが、このPanda Antivirus Platnumというウィルス対策ソフト。パンダの目がレーダーという、シュールかつミスマッチなイラストは、異文化を感じさせるに十分だ



18●GASEOSAはいわばスペインの三ツ矢サイダー。味もそうだが、中身は同じなのにロットによってビンの色がこんなに違うという素朴なパッケージングにも、懐かしさが感じられる



26●スペインではこういうものが街のところどころに置かれている。遠目には、観光地のスライド写真（白い格子がスライドマウントに見える）でも売っているのかと思ったのだが、近づいてよ〜く見てみると…



23●今さらiMacグッズというわけでもないが、サン・セバスチャンではこんなFagor社製の携帯用アイロンが売られていた。本体の白と、アーチを描くボンダイブルー風の半透明部品の対比が美しい



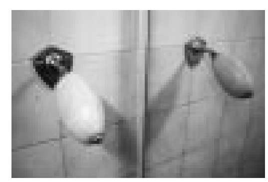
24●France Telecomの公衆電話ボックスは、ガラス自体を構造材として利用した美しいものだ。その一方で、ドアの取っ手は受話器の形をしており、設計者のウィットが感じられる



25●これは空港にあった公衆電話。市内のものとはやや形状が異なり、使い方がイラストで示されている。それにしても、どこでも受話器の部分だけが一昔前の黒電話のようでアンバランスな感じを受ける



27●缶詰の自動販売機なのであった。メインとなる集金＆排出メカ部分は日本でいうカプセルおもちゃ販売機の「ガチャガチャ」に近いが、上部のタワー部分を回転させて好みの缶詰の種類を選ぶというアイデアが秀逸だ



28●そして今回の旅で最も感心したのが、これ。フランスのトイレで見かけた石鹸である。レモン型の石鹸を、壁から突き出た保持具に突き刺して先端をナットで留めてあるだけなのだが、シンプルで使いやすく、使用後の石鹸の乾燥も早い、まさに優れたデザインの見本といえよう

From My PowerBook Diary

PowerBook日記から

7月3日　映画「Austin Powers：The Spy Who Shagged Me」（邦題は「オースティン・パワーズ：デラックス」。う〜ん）を見る。AppleのUSBキーボードが出ているらしいと聞いていたが発見できず、かわりにサイケなニュービートルを堪能（？）。ストーリーがあってないような映画だが、細部へのこだわりだけは超一流で頭が下がる。

7月4日　アメリカ合衆国独立記念日。今年は実際に東海岸にいるだけに、とても身近に感じられる。しかし、何かの行事をわざわざ見に行くわけでもなく、自宅で原稿を執筆。夜には各地で盛大な花火大会が催されるのだが、これも不精に自宅テレビでの鑑賞を決め込んだ（ただし、チャールズリバーで行なわれるニューイングランド最大の大会は、うちの窓からも垣間見えた）。

20年ほど前の記憶では質より量で勝負するようなイベントが大半だった。ところが、今年改めて見るそれは、花火自体もかなり凝っていて、日本でのバリエーションに近づいていた。これにはもちろん日本からの技術導入もあるのだろうが、光点がきちんと5頂点の星形に広がるようなものは今回初めて見た。

さらに技術革新を印象づけたのは、さまざまな音楽に合わせて打ち上げタイミングを調整し、まるである種のハイテク噴水のようにシンクロした花火ショーを演出するコンピューターコントロールデバイスである。一般へのお披露目はこれが最初というこのデバイスの登場によって、花火大会は一発ごとの職人技からこれまで以上に全体のシーケンスを重視した総合的なエンターテイメントショーへと変貌していきそうだ。来年は実際に川縁まで足を運んで見ることにしよう。

あ★かるいMac道のススメ・其ノ十七

「究極のMac道を目指して今日も頑張るぞ」「ガッテンでさあ、ご隠居！」
Macユーザーが抱える難問奇問に長屋の住人たちがずばりお答えします。

文・塩川 泉／絵・まつむらまきお

みんなのアイドル、お鈴でえす。左にいるご隠居さんは、あたしのおじいちゃんなのよ

長屋のご意見番、Macの生き字引とはわしのことじゃ。Macのことならなんでも知っとるぞ

ども、大工の留吉っす。「だいく」じゃなくて「でぇく」って発音してくれると嬉しいな

やっほう、あたし魅亜（みあ）。なりはちっこくても齢ン百歳、由緒正しい猫又なのさっ

チャットの相手が本当に実在するのか気になって、夜も眠れません



ねえ、ご隠居。ご隠居はチャットの相手がほんとにいるかどうか、気になったことってありやせんか？

そうじゃのう、若い女性になりすましてチャット相手をだます不穏な輩もいると聞いとるから、気になることはあるな。

いやいや、相手の正体が知りたいってわけじゃないんすよ、おいらは。チャットの相手がほんとにパソコンの前に座ってキーボードを打ってるのか、それが知りたいんす。

変なこと気にするのねえ。チャットをしてるってこと自体が、相手が実在してるって証拠でしょ？



なんでまた、そんなおかしなことが気になりだしたんじゃ？

いえね、この前ある本を読んでいたら、死者からかかってきた電話って話が載ってて……。

猫も杓子も携帯やPHSを持っとる世の中じゃから、死人が電話してきたっておかしくないかもしれんのお。

そりゃあ、棺の中に携帯を入れるってことはあるかもしれないけど、だからって死んだ人は電話なんかかけないわ。変なこと言わないでよ、おじいちゃん。

その本によるとね、これは実際にアメリカであった話らしいんすけど、ある日、離れて暮らしている娘から母親の元に電話がかかってきたそうなんですよ。

ええ話じゃないか。じつに親孝行な娘で、どこかの誰かさんとは大違いじゃな。

んもう、余計なちゃちゃ入れてないで、話の続き聞きましょ。

でね、しばらく世間話をして電話は終わったんすけど、そのすぐ後に、電話をかけてきた娘さんの家が火事で焼け落ちたって連絡があって……。

火事が起きたその時間帯は母親と電話してたわけだから、娘さんは無事だったんだよね？

母親もさ、そう思って安心してたんだよ。ところがね、その後になっても娘さんからぜんぜん連絡が入らない。しかも、焼け落ちた現場から若い女性の焼死体が見つかって、それが娘さんの遺体だって確認されちゃったんだ。

電話をかけてきたのは火事になる直前だったと、そういう可能性はないのか？

へえ、電話がかかってきたその時間はすでに、家は焼け落ちていたそうです。ね、不思議な話でやしょ？

そうじゃのお、母親が娘の声を聞き間違えるわけもないから、間違い電話の可能性もなさそうだし……。

で、死者が電話をかけてくるくらいだから死人がチャットしててもおかしくないって、留さんはそう思っちゃったわけね。

そう、そうなんだよ。チャットの相手がほんとにどこかで生きてててキーボードを打っているのか、近頃やたらと気になってね。

じゃがな、仮にチャット相手が死人だとしてもじゃ、それで何か困ることがあるのか？

え？　そ、そりゃまあ、あっしにとっては見ず知らずの人だから、生きてようと死んでようとどうでもいいんすけど……。

じゃあ、なにも問題ないじゃないの。チャットそのものはとても楽しいんでしょ？

そりゃあもう、時間が経つのも忘れるくらい面白くて……て、いやね、そういう問題じゃなくてさ、死者がチャットなんかしてたらやっぱ怖いだろ？

じゃから、さっきから言うておるじゃろうが。相手の生き死にがお前に何か関係するんかと。

うう、何か違う、この会話ってどこかおかしいような気がする……。

チャットのしすぎで寝不足だから、おかしなことで悩むのよ。家に帰って一眠りしてきたら？

相手に届かなかったメールは、どこに消えてしまうんでしょう？



あ〜、留さんたらあたしとの約束破って、こんなとこで油売ってる〜。

な、なんだなんだ、いきなり。約束？　約束ってなんの話だ？

ひっど〜い、女の子との約束を破るなんて、最低の男ね。

見かけは女の子でも、中身は200歳のバーさんだぜ、魅亜は。って、そんなこたぁどうでもいいんだけど……。

どうでもいい？　なにそれ、約束破ったうえに悪口まで言うわけ？

そうよそうよ、そりゃ確かに魅亜は歳食ってるわ。はっきり言って、バーさんよ。でもね、だからって約束を破っていいってことにはならないでしょ。

うう、お鈴ちゃんまであたしにケンカ売ってる〜。よおし、こうなったら妖怪仲間を総動員して……。

ちょおっと待ったあ。なんか話が見えないから、少し整理しようぜ。で、魅亜、おいらがいつどんな約束をしたってえんだ？

まだとぼけるつもり？　今日デートしようねってメールしたじゃない、3日前に。

なんだそれ。おいら、1日に何回もメールをチェックしてるけど、そんなメールはもらった覚えないぞ。

てことは留さん、魅亜のメールには返信してないのね。

当りめえだろ。そもそもそんなメール、受信してないんだから。

じゃあ魅亜は、留さんから返事をもらってないのにデートの待ち合わせ場所に行ってたってこと？

だってさ、こっちからメールしても返信がないことって、よるあるじゃない？　留さん忙しいから、返事を書く暇がなかったのかなあと思って……。

それにしても、どうして魅亜のメールがおいらに届かなかったのかな？



メールアドレスを間違えたんじゃないの？　ほら、魅亜って歳食ってるわりに、おっちょこちょいだから。

ここでまた歳の話を持ちださなくたって、いいじゃない。そうか、見かけはあたしのほうが若く見えるから、妬いてるのね。

な、んなことないわよ。だ、誰が200歳のバーさんに妬くもんですか。

あ〜これこれ、助さんも格さんも刀を収めなさい。

あ★かるいMac道のススメ・其ノ十七



誰が助さんに格さんよ。だいたい留さんが水戸のご老公なんて、むちゃくちゃおこがましいわ。

せっかく、この場をなごませようと思ったのに……。ま、それはどうでもいいとしてだ、ほんとにアドレスは間違ってなかったのかい？

そりゃもう、絶対に合ってるはずだよ。留さんからもらったメールからアドレスをコピーしたんだし、送信する前にちゃんと確認したもん。

そんなに頻繁にあるってわけじゃないけど、相手のメールサーバーがダウンしてたとかそんなことが原因で、出したメールが相手に届かなかったって事故がときどき起こるみたいよ。

じゃあさ、魅亜が送ったそのメールは一体どこへ行っちまったんだろう？

そういえばほら、何年も前に出した手紙がひょっこり出てきて届けられたって、そんな話がたまに新聞に出るじゃない。あたしのメールもそうやって、いつの日か留さんの元に届くのかな？

それじゃ今も、届け先を見つけようとインターネット回線の中を魅亜のメールがぐるぐる回ってるってこと？　「彷徨えるオランダ人」のメール版ね。

あたし、オランダ人じゃないよ。日本で生まれ育った、由緒正しい猫又だもん。

ああもう、ものの例えってことを知らないんだから、まったく。年寄りのくせに案外、無知ね。

もう、歳の話はしないでって言ってるでしょ、さっきから。

なんか雲行きが怪しくなってきたから、おいらは退散しよっと。

捨ててしまったファイルを復活させるツールがあるそうですが、なんだかゾンビの呪文みたいで気味が悪いです



ねえご隠居、ご隠居はゾンビって知ってやすか？

あれじゃろ、死者が生き返って暴れるっちゅう、映画やゲームでよく出てくる……。

一端死んだ人が生き返るなんてそんな話、ほんとにあるはずないじゃない。ゾンビなんて、ただの迷信よ。

でもさ、そもそもゾンビってのはヴードゥー教から派生した話で、ああいう話はそれなりの根拠がなけりゃみんな信じやしないぜ？

それは知ってるけどさ、あれも呪術で使う幻覚剤を服用すると仮死状態になって、数時間から数日後に目を覚ますことから生まれた幻想じゃないかって、そういう説もあるのよ。

それによく似た話はどの国にもあるようじゃな。ほれ、有名なエジプトのミイラも、死者の魂が甦ったときの入れ物として作られたって話じゃし。

日本にも昔から、反魂の術ってやつが伝えられていやすよね。物語や小説ではたいがい、魂がうまく入らなくて不死の怪物みたいになっちゃうけど。

ところで留さん、なんでまた唐突にゾンビの話なんか持ちだしたの？

そうそう、肝心な話を忘れるところだった。いやね、ディスクツールを使えば削除してしまったファイルも復活できるって話を聞いたもんで、なんだかゾンビみたいだなあってそう思ったんだよ。

ふむ、そういうことか。その話は本当じゃぞ。どのファイルでも必ず復活できるってわけじゃないが、消した直後ならまず大丈夫なんじゃ。

あたしもその手のツールは使ったことあるからそういう機能があることは知ってるけど、どういう仕組みで復活できるか

はわからないなあ。教えてよ、おじいちゃん。

まずはだな、パソコンが記憶装置にファイルを記憶する方法を知っておかねばならん。あるファイルを新しく保存した場合、そのファイルの名前などと一緒に記憶装置のどの位置に納められたか、その情報も記憶されるんじゃ。

そりゃあつまり、本で例えるなら索引みたいなもんすね。

そのとおり。ファイルを保存すると同時に索引のデータが、ディレクトリと呼ばれるファイルに書き込まれるんじゃな。

じゃあファイルをゴミ箱に入れて削除した場合、ディレクトリから索引データも一緒に消されるのね。

そうそう、よくわかっておるじゃないか。ただな、索引が消されるといってもそれは単に上から紙を貼って隠してしまうだけで、実際にはファイルも索引データも消されずに残っておるんじゃ。

へえぇ、ゴミ箱を空にしてデスクトップから見えなくしても、まだファイルは残ってるんすね。

じゃから、ディスクツールを使って隠されてしまった索引データを調べていき、上に貼ってある紙をはがしてしまえばまたファイルが見えるようになると、そういう仕組みなんじゃよ。

そうか、索引が隠された直後ならファイルは復活できるけど、ファイルが保存されていた領域に何か他のデータが書き込まれてしまうともう、復活はできないのね。

なあるほど、ディスクツールの復活の呪文も万能じゃあねえってわけか。それにしても、ディスクツールって便利だなあ。ねえご隠居、壊れたハードウェアを復活する呪文ってありやせんかね？

いくらなんでも、ハードウェアは無理でしょ。ね、おじいちゃん。

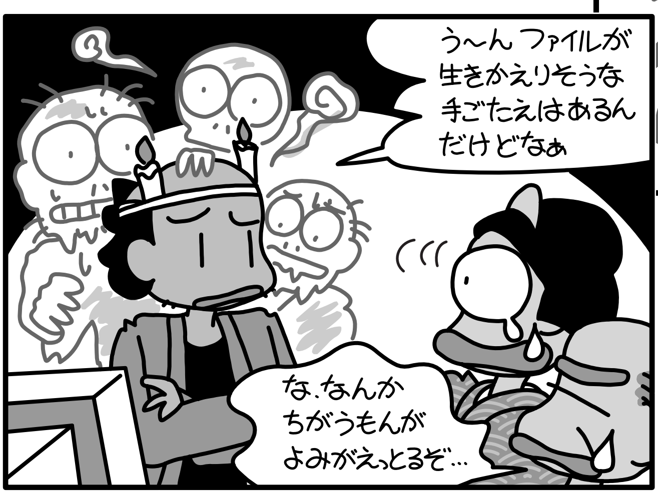
いやいや、そうでもないぞ。「マザーボードの交換」という究極の復活呪文がある！　ただな、この呪文の難点は10万円前後のお布施を払う必要があるってことじゃ。

結局、金がなくちゃなにも解決できねえってことっすね。世も末だなあ。

そりゃもう、なんたって世紀末だもんね、今は。

いやあ、そういうことじゃないんじゃが……。それにしても、このネタは来年まで使えるな、うん。





質問募集のお知らせ

このコーナーでは，みなさんが普段から疑問に感じている質問を電子メールで募集しております。「先月号のこの欄で“ウルトラスリムPowerBook”なんて書いてあったから期待したのに、iBookはでかくて重かったじゃないか！」とか「QuickTime TVを見たいんですけど、テレビのチャンネルを切り替えても一向に映りません」といった難問奇問に，いろんなキャラクターが誠心誠意（？）答えますので，ドシドシご応募ください。採用された方にはマドマド星人マグカップを差し上げます。メールアドレスはmaclife@bnn.co.jp。メールの題名は「Mac-Do」としてください。

大江戸呑気帖

まつむらまきお





Editor-in-Chief
神田敏晶　TOSHIAKI KANDA
Chief Columnist
魚井宏高　HIROTAKA UOI
Photographer
濱村和恵　KAZUE HAMAMURA
Animator
いのうえさきこ　SAKIKO INOUE
Writer
正月孝広　TAKAHIRO MASATSUKI
Editor
樋口美妙子　MISAKO HIGUCHI

＜渋谷「BitValley」に共鳴する関西ベンチャー緊急ミーティング＞

BigWednesday in 関西 vol.01 開催！

TEXT & PHOTO by 正月孝広



デジタルハリウッド大阪校B1Fにあるコミュニケーションスペース『HUB』。この隣にプレゼンテーション会場がある


株式会社きゃぴてる代表取締役、長谷川徹氏。やさしさの漂う、落ち着いた雰囲気が印象的


デジタルハリウッド大阪校プレゼン会場の様子


同じくプレゼン会場の様子。マイクを持っているのはデジタルハリウッドプレスメイトセンター、木下光三氏


広いスペースだったが、非常に窮屈な状態になってしまった２次会場。なにはなくとも乾杯！


2次会会場ではそれぞれのテーブルで話が盛り上がる。この中から新しいネットビジネスが次々に誕生していく

7月14日（水）、関西でも最先端のデジタルプレイスである「デジタルハリウッド大阪校B1Fのプレゼン会場」において、『Big-Wednesday in 関西 vol.01』が開催された。このミーティングには東京都渋谷区を中心とした「BitValley」構想に共鳴する、関西のベンチャービジネスマンやネット系企業の人が多数参加していた。「BitValley」とは、いわゆるSOHOとは異なり、最終的にIPO（株式店頭公開）を目指す東京・渋谷を中心とするベンチャーの集まりであり、国内版Silicon Valleyを目ざしているものである。

今回参加した顔ぶれは幅広くキャリア系、メーカー系、ソフトハウス系、コンサルタント系など、あらゆる業種で、かつ大企業の方から、ベンチャー起業家、フリーランスなど男女を問わず集まった。プレゼンテーションを行なったのは全部で30名で、各自の持ち受け3分という持ち時間を過ぎても、伝え足りない感じであった。中には突然の指名にドキドキしながらも、とりあえず会場を笑わす方向にもっていく「まじめな中にもまず笑いあり」という関西の基本を守る参加者もいて、ミーティングは和やかに進んだ。

その中でも興味を引いたもののひとつが、株式会社きゃぴてる代表取締役 長谷川徹氏のプレゼンテーションである。きゃぴてるではインターネットの決済を郵便自動引落で行なうシステムを整備し、既に実用化しているとのこと。今後は国内最大の口座を利用するこのシステムの認知を高めていきたいと語った。また携帯電話のi-modeを使ったサービスも多数展開しており、夏にはギョッとするサービスを提供できるとして、会場を盛り上げていた。

またミーティング後に開催された2次会ではあまりの多くの参加者のために、会場に入りきらないかもという一幕もあった。2次会は既に関西では定番ともなっている有限会社岩城真珠代表取締役、岩城達夫氏の挨拶で始まった。2次会の会場はあちらこちらのテーブルでビジネスの話が盛り上がり、直接顔を合わせ、和やかな雰囲気での話は非常に前向きなものを感じることができるものになった。実際にビジネスの話がまとまったところもいくつかあったという。

この『BigWednesday in 関西』は幹事持ち回りで、定期的に開催されることが決定した。このミーティングが、関西でのネットビジネス立ち上げの中心的存在として、今後成長していくことになるであろう。

●今月のお題●

「ニューヨーク一九九九」

またMACWORLD Expoの季節になった。これを書いているときにはどんな発表があったのかすら何もわからないが、たぶんiBookすなわちコンシューマポータブルは発表されているだろうし、ほかにもいくつかの興味深い発表があるに違いない。だけど、ここでいろんな想像をしてみたところで、すでに結果の出ていることだし、推測するのはやめておこう。

どうやらApple社は本格的に復活した、というのがもっぱらの見方らしい。だけど本当にそうなのだろうか？ 今、日本ではiMacの15秒バージョンCMが始終流されている。なるほど、普通の人が見たら「アップルって景気いいんだなあ」とか「iMacって売れてるんだねえ」とストレートに思ってしまうのだろう。でもちょっと穿った見方をすれば、iBookが出る前にiMacを売ってしまいたいがための宣伝活動と思えなくもない。

そう、よく考えてみると、（予想される）iBookのスペックと現在のiMacのスペックは完全に競合するものだ。それだったら、ちょっとぐらい高くっても、小型で持ち歩けるiBookの方をみんな選んじゃうだろ？ それに、競合するiMacをそのままにしておくわけにもいかないわけだから、当然こっちはスペックアップ（FireWireを付ける、DVDを標準にする、ビデオ性能を上げる、メモリやディスクを増やすなど）してくるに違いない。

それでも、日本だけのことを考えれば、より省スペースの方が好まれるのは疑いの余地がないところだろう。つまり今のAppleは、iMacとiBookの双方を同時に成功させておくことは難しいと考えているのかもしれない。

さて、その昔僕の好きな映画にNY1999というのがあった。NYでのJobsはその映画の主人公スネークのようにニヒルでは決していられないだろうなあ……。

（魚井宏高）





家に複数のＭａｃがあったら、ついついつなげたくなりますよね。

雑記ンとっしゅ

福山庸治



福山庸治（ふくやま　ようじ）・・・福岡県生まれ。1970年「納屋の中」（週刊漫画アクション）でデビュー。主な作品に「私鉄前線」「死神交換イタシマス」「夜は散歩者」「マドモアゼル・モーツァルト」「ドン・ジョヴァンニ」など。自身で運営しているホームページ（http://www.din.or.jp/~yojira/）もある。

■iBookとAirPortがあればコードはいらなくなるんですけどね……



次号(10月18日発売号)に続く・・・

ライバルは「紙の手帳」！ 今日から

先月ご紹介したPalmデバイスとファイルメーカーの連携というのは、いわば必殺技。しかし、勝負は必殺技だけで決まるものではない。Palmデバイス



それ、電子手帳でしょ？

毎日持ち歩いて使う以上、Palmデバイスには「電子手帳」として働くことが自動的に期待されてしまう。Palmデバイスはデスクトップマシンに多くを依存するモノではあるが、少なくともPalmデバイス単体でいる時間、紙の手帳と戦って限られたポケットの空間を勝ち取らなくてはならないのだ。

Palmデバイスには電子手帳的な機能は標準装備されており、アドレス帳、スケジュール、メモ帳などが使用できることはご承知のとおり。どれもシンプルで、使用するための手数を少なく、スピーディに使えるよう設計されている。スケジュールやアドレス帳の検索など、紙の手帳派の人もそのあたりのアドバンテージは素直に認めてくれるだろう。だが、それ以外に関してはツッコミどころも結構あるようだ。特に、紙の手帳では当たり前にでもPDAでは困難という点で特徴的な、「殴り書き問題」と「なんでも挟める問題」について考えてみたい。

ほんのちょっと工夫したり、アプリケーションをインストールしてカスタマイズすれば結構いい勝負になるはず。紙の手帳と完全に置き換えて使うことは可能なのだろうか。

手帳のほうが書くの早いじゃん？！

よく聞くのが、「PDAではとっさのメモに対応できない」という話。

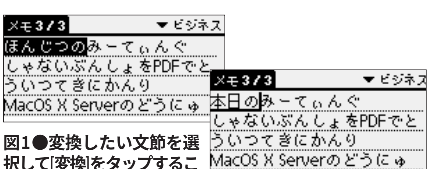


図1●変換したい文節を選択して[変換]をタップすることで、通常の入力時同様に変換が可能



図2●J-OS IIIの場合、ローマ字文を選択し、[abc]のシルク印刷のあたりをタップする



図3●NeoNoteの手書き入力画面。文字を入力するマスは上下左右に配置可能なほか、サイズも使いやすい大きさに変更できる

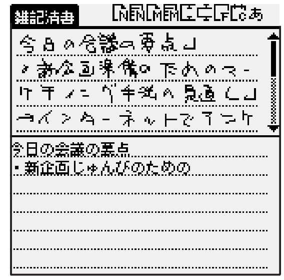


図4●画面上半分に手書きの文字を表示させ、それを見ながら下半分でgraffiti入力を行う清書画面。清書した内容は標準のメモ帳にペーストできる



図5●NeoNoteの特長である文字認識機能。自分の書いた字を登録してゆくことで、手書き文字を認識できるようになっていく

Palmデバイスならば、「取り出す→スタイラスを抜く→メモ帳を呼び出す→新規メモを作る」、という一連の動作は、紙のメモの「取り出す→鉛筆を抜く→空いてるページを探す」という動作と時間的にそう変わりはないだろう。問題になるのは文字の入力だ。

Graffitiによる文字入力は基本的には高速で誤認識も少ない。しかし、日本語の変換にはどうしても時間がかかってしまう。文節を区切りなおしたり、候補を選択するという操作に人間の操作を必要とする限り、機械がいくら早くても時間の短縮には限界がある。

では、どうしたら良いのだろうか？　変換しなけりゃいいのだ。

無変換入力→遅延変換というワザ

WorkPadに搭載されている日本語版PalmOSでは「遅延変換」という技が利用できる。急ぎのメモの場合、変換せずに一気にひらがなで入力してしまえば良いのだ。その後、時間ができたときに入力したメモを呼び出し、ひらがな文書をなぞって[変換]をタップすることでどんどん変換してゆける(図1)。

英語版のPalmデバイスにJ-OSをインストールして使用している場合は、かなに変換する前のローマ字で書いておくことで同様な遅延変換が可能だ(図2)。ひらがなへの変換過程を気にする必要がないので、この点においてはJ-OSの方が早く入力できそうだ。

手書きメモソフトを使う

Graffitiを使わず、思い切り走り書きしたいという向きには、「手書きメモ」的なソフトをインストールしてしまうことをお勧めする。手書きメモというのは、ペンで書いた文字を「絵」として扱い、文字としての認識動作や変換動作を省いてしまうというメモ帳のこと。この機能はPalmデバイスには標準装備でないものの、サードパーティからアプリケーションがいくつもリリースされている。今回はその中でもNeoNote*1を紹介したい。

NeoNoteでは、文字は画面上に表示される枠の中に手書きしてゆく。もちろんGraffitiである必要はなく、漢字でもひらがなでも殴り書きして構わない。手書きされたものは文字として認識されるプロセスを経ずに、そのまま絵として文書になってゆく(図3)。

こうして入力した文書は拡大縮小しながら読み直したり（案外殴り書きでも読めてしまうから人間の認識能力はスゴい）することはもちろん、清書モードで「文字」に直してゆくことも可能だ(図4)。普通の手書きメモソフトのように、手書き文書を見ながらGraffitiでローマ字かな変換して清書、ということも可能だが、NeoNoteは手書きしたものを認識して文字に変換する機能まで搭載しているところがユニークだ(図5)。そこまでPalmデバイスにやらせる必要があるかどうかは意見の分かれるところかもしれないが、面白い機能ではある。

を語るときには必殺技の方が注目されがちだが、あえて今回は毎日のPalm Daysで有効な基本技についてお話ししたい。仮想敵は、「紙の手帳」である。

始まる Palm DAYS

CD-ROM

吉沢正敏

地図のコピーとか挟めないでしょ？！

紙の手帳のいいところは、紙状のものならなんでも挟んで持ち歩けてしまうところだ。これが仇になってパンパンに脹れ上がったシステム手帳をよく目にするが。Palmデバイスには、さすがに紙は挟めない。でも、要はそこに書いて（描いて）あることが大事なんでしょ？　つまり、スキャンして画像データにしてしまえば良いのだ。ここはちょっとMacの力を借りることになるが。

よく手帳に挟む物として、出張で訪問する先の地図があげられる。Palmデバイスなら、地図をコピーして手帳に挟む代わりにスキャナーで画像データにして、それを転送して持ち歩けばいい。

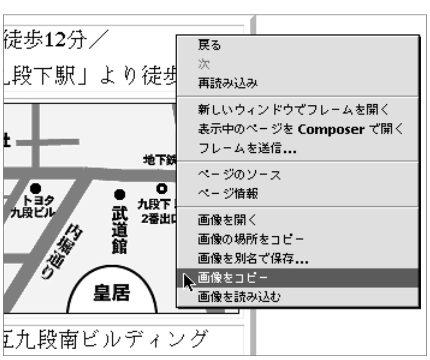


図5●ホームページ上に掲載されている地図なら、コピーしたり画像ファイルに保存するだけで良いので利用しやすい。これはBNNのホームページ上の地図

途中、Palmデバイス用に画像形式を変換してやる必要があるが、それは超定番グラフィックツール、GraphicConverter*2だけでできてしまう。スキャンして作成した画像ファイルをGraphicConverterで開き、FileメニューのSave as...を使い「PDB」形式で保存する*3(図7)。そのファイルをHotSync Mangerを使っていつものようにインストール予約し、HotSyncするだけでOKだ。

こうしてできたファイルはImage Viewer形式と呼ばれる、Palmデバイスでは標準的な形式だ。この形式の画像をPalmデバイス上で閲覧するためには画像ビュワーソフトをインストールしておく必要がある。今回はシンプルなTinyViewer*4に代表になってもらおう。

TinyViewerを起動するとPalmデバイス内に転送済みの画像ファイルがリスト表示されるので(図8)、見たいものをタップすればモノクロ４階調で表示される。大きな画像はスタイラスでドラッグすればスクロールして見ることも可能(図9)。実にシンプル！

ホームページを持っている会社の多くは地図も掲載しているし、インターネット上で任意の住所の地図を呼び出せるサービスも存在する。こういったデータを利用すれば、スキャナーを使う必要もなく画像データが手に入ってしまう。使い方によっては、むしろ紙の手帳よりも便利かもしれない。

勝負の結果は...

これでもう紙の手帳を持ち歩く必要はない！　……という能天気な結論を出すつもりはない。Palmデバイスの良いところは、「なんでもかんでもできる機械 — ではない —」ことだからだ。ここまでの話をひっくり返すようだが、紙の手帳に任せるべきところは紙の手帳に任せてしまえばいい。それは逆に言えばPalmデバイスに任せるべきことは任せてしまおう、ということだ。どこまでを分担させるかはユーザー次第。それをユーザーが決められる柔軟さがPalmデバイスにはある。

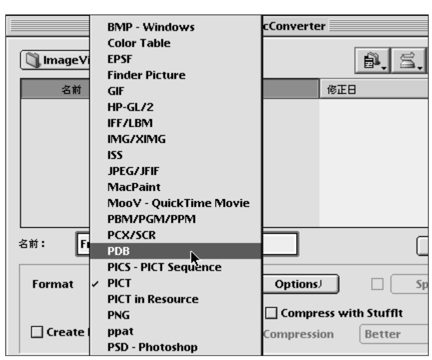


図6●GraphicConverterで先程コピーした画像を開き、Save as...で"PDB"形式で保存する。Optionsボタンをクリックすることで形式に関する設定が可能だが、TinyViewerを使用する場合は16階調モードは指定できない



図8●TinyViewrを起動すると、転送済みの画像のリストが表示されるので、見たいものをタップすると...



図9●Palmデバイス上では一度に160×160の範囲まで表示できる。スタイラスでドラッグすることでスクロールさせることができるほか、拡大・縮小表示も可能

ただ、Palmデバイスで情報を入力したり、見たりすることは、それだけでMacをまきこんだ情報の流れを形成する、ということに注目して欲しい。Mac上の情報は、加工することでいくらでも応用ができる財産であることはご承知のとおり。Palmデバイスを使い込むほど、それが増えていくことになる。そういう流れをうまく作れるようにするのが、電子手帳としてのPalmデバイスを使いこなすということなのだと思う。

ところで、折衷案として、WorkPadのフリップカバーやソフトケースの裏に大判の付箋紙の束を貼っておく、という素朴なTipsがあるのだが、こういう実用的なローテクさ加減もPalm的にかなり格好いいような気がするのだ。

●脚注

*1）NeoNote V2.01　-　NeoSoft(おばた氏)
シェアウェア($10)
CD-ROM MACLIFEに収録　MACLIFE連載→「PalmDays」フォルダー

*2）GraphicConverter V3.6.2　-　Lekme Software
シェアウェア($35)
CD-ROM MACLIFEに収録 定番フリーウェア100→「グラフィック」フォルダー

*3）画像の横方向のピクセル数が8の倍数でないとPalmデバイスでの表示が崩れる場合があるように思える。その場合はPictureメニューの"Add/Remove Margins"で調整するとうまくいくようだ。

*4）TinyViewer　-　Ken Shirriff氏
フリーウェア
CD-ROM MACLIFEに収録MACLIFE連載→「PalmDays」フォルダー

PowerBook●カスタム講座（14）●水谷成智＆大西 潔

京友禅とPowerBook

CD-ROM

このコーナーは、愛してやまないPowerBookをより活用するための講座である。日々悩んでいる問題の解決方法から，世界に1台だけのPowerBookにカスタマイズする方法まで、Macintoshユーザーグループ『POWERBOOK ARMY』のメンバーが、リレー形式でそのテクニックとアイデアをわかりやすく披露してくれる。今回は京友禅をPowerBookに施す話題を紹介する。

●伝統の京友禅とPowerBookの融合

コンピューターは道具である。しかし、Mac、特にPowerBookの場合、それがすべてではない。自分だけのコンピューターがほしい……。この連載でも、さまざまな装飾の試みが紹介されてきた。今回も、そうした試みのひとつとしてPowerBookに京友禅を施した例を紹介する。

京友禅作家、林裕峰

林裕峰（はやしゆうほう）さんは、京都在住の友禅作家である。若いころは別の道を志していたが、父の他界をきっかけに京友禅の世界に足を踏み入れた（芸術家の家系で、映画監督小津安二郎の親戚筋でもある）。

作品は帯が中心だが、伝統にとらわれず、独特の発想で「電子機器」と「和」の融合を試みたのが、これから紹介する京友禅PowerBookである。

とはいえ、最初に手がけた電子機器は、携帯電話であった。年を追うごとに機能が上がり、ハイテク化されていく携帯電話に伝統的な京友禅の世界を描いたら面白いのではないか。さまざまな試行錯誤を重ねながら、まず「携帯アート」を確立していった。

ライターや携帯電話を飾ってもらううちに「携帯電話に描けるのなら、コンピューターにもできるのではないか」という話になり、まず私のPowerBook 2400cに描いてもらうことになった。「失敗したらどうしよう」と描き始める前は少々不安だったが、目の前で描いてもらっているうちに感動が込みあげてきた。

「すばらしい!!」　できあがったときの感激は、言葉に言い表わせないほどだ。高砂糊による型染めの落ち着いた金色、レーザー箔の輝き、宙に浮いた真珠貝とメキシコ貝の螺鈿、ふんだんに使われた純金箔（世間で金箔と呼ばれるものは「金色の箔」であって、材質は純金とは限らないが、裕峰氏が使う金箔はすべて純金箔である）、それらすべてを覆っている特殊樹脂。特殊樹脂には、細かい金粉が混ぜられているので、光の当たりかたによって、七色に輝く。

引き続き、キーボードも飾ってもらうことになり、大喜びしたが、途中でキーボードから煙が……。樹脂を乾燥させる段階で、私が話しかけたため、キートップが一部溶けてしまった！　「最初に失敗しといてよかった」もちろん、林さんは、このような失敗は二度としないので、御安心を。

1400c用ブックカバー

私が制作を手伝っている林裕峰さんのホームページのアンケートに「PowerBook 1400cのブックカバーもできますか？」という書き込みがあった。

「作るのならばニセモノは失礼なので、本物を使いたい」という希望で、友人の引箔作家である真下裕行さんに相談し、PowerBook 1400cのブックカバーを高級帯に使う釉裏金彩（ゆうりきんさい）を使って作ることになった。

釉裏金彩とは、もともと趣深く落ち着いた金の発色と不規則な割れの面白さを表わす陶芸技法の名称で、これを和紙の上に表現したものだ。金箔の間から着色された和紙がのぞき非常に美しい。

一見簡単そうなものだが、和紙に貼った金箔を刷毛で割ることができるのは、日本広しといえどもこの真下さんだけで、その技法は秘技とされ、門外不出となっている。そして和紙にはお札などにも使用されている高級和紙、三椏（みつまた）和紙（繊維は繊細で、強度や弾力性にとみ、光沢もあり、紙幣や証書類など、高級紙料としてもちいられる）を使用した。この釉裏金彩については、「釉裏金彩の世界（真下さんのホームページ）」（http://member.nifty.ne.jp/YUURI/）に詳しく掲載されている。

箔に風景画を組み合わせたものなど、2人の協力による、さまざまなパターンの豪華なブックカバーはこうして完成した。

その後、釉裏金彩は5mm角の切り箔として、他のコンピューターを飾る際にも使われている。

PowerBookに友禅を施す制作過程

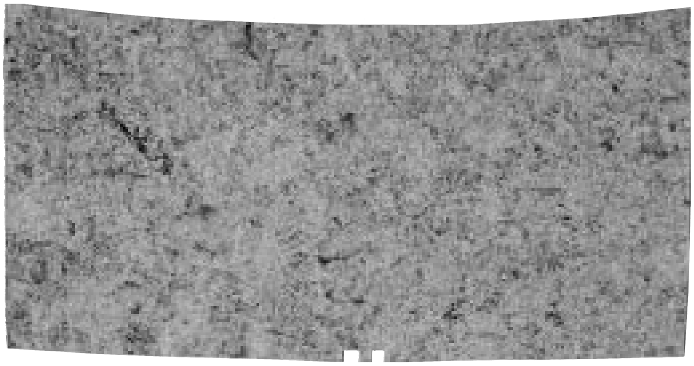
実際にPowerBook本体に絵柄を入れるには、以下の3つの方法がある。

1――エアブラシ

顔料、金粉をエアブラシで吹き付ける。ここで使うのは顔料であり、揮発性の塗料ではないのがミソ。あくまでも友禅と同じ伝統的な技法がベースとなっている。

注●螺鈿（らでん）：真珠貝やメキシコ貝の貝殻の外側から削っていき、内側のきれいに光った部分だけを0.1mm単位で残したもの。家具にも使われているが、家具に使われているものは、厚さが数mmもあるので、着物には使うことはできない。　レーザー箔：純金箔の表面をより輝きが増すように加工したもの。純金箔よりかなり高価。

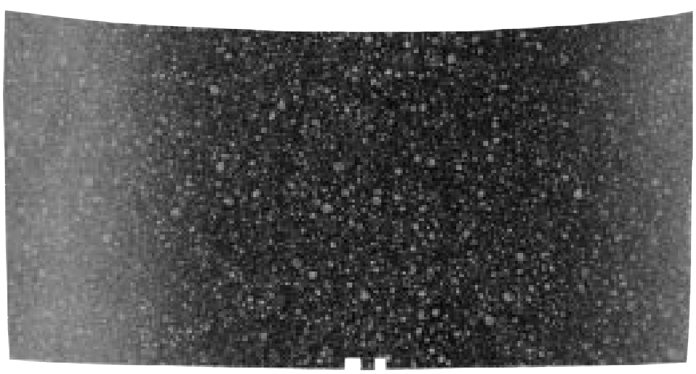
●PowerBook 1400用ブックカバー



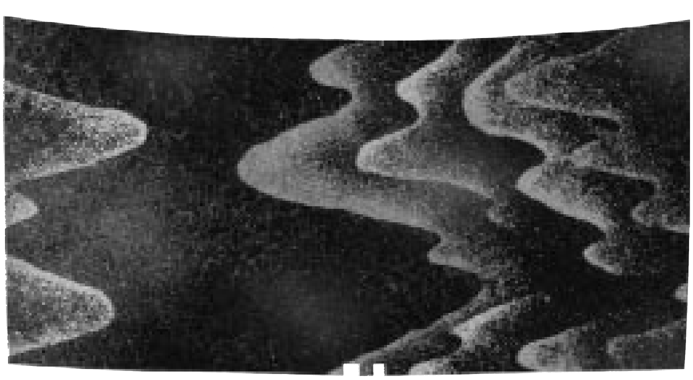
金閣寺箔
三椏和紙に柿渋で表面を整えたあと、本漆にて純金箔を贅沢に貼りあわせた引箔工芸の最高峰



手揉み箔
三椏和紙に金箔を貼ったのち、手で揉み凹凸をつけたうえ、さまざまな方向から着色を施し、平面に戻すといった行程で作られた手工芸的逸品



油滴天目箔
三椏和紙に室町時代より最上の茶器としてもてはやされている「油滴天目」という陶芸作品の趣き深い味わいを引箔工芸により再現した



津軽塗り箔
三椏和紙に青森県の伝統工芸である津軽塗りを表現し、さまざまな技法を使って金彩加工を施したもの

●林裕峰プロフィール
京都手描友禅連合協同組合会員、京都染技同趣苑協同組合会員

1953年／京都生まれ。祖父　日本画家、父　図案家
1973年／無線友禅作家　加藤照一に師事し、入門。京友禅、水彩画を学ぶ
1979年／“染織工房はやし”林裕峰として独立。油絵風の立体感のある、刷毛だけによる独自の技法を発表
1990年／京展入選
1991年／日本伝統工芸デザイン賞
1992年／京都染織工芸技術部門入賞
1993年／平安建都1200年事業の一環として、京都宝ヶ池プリンスホテルにて宇宙をテーマに、ドレスを発表
1993年／京都染織総合展KBS賞
1998年／11月　くりすたるあーと開業
1999年／5月　東京ビジネスショーで実演
1999年／6月　Windows World Expoで実演

2——風景画
風景画は林さんによる手描き友禅である。風景を描いている姿は何度見ても感動的だ。
私は以前、なぜ同じ刷毛、同じ顔料、同じ描きかたで、遠くの森になったり、杉になったり、松になったりするのか尋ねたことがあるが、「森、森、と思いながら描けば森。杉、杉、と思いながら描けば杉。松、松、と思いながら描けば松になる」という、禅問答のようなとらえどころのない答えが返ってくるばかりであった。
林さんは、ふだんは「気のいいおじさん」だが、刷毛を持たせるとすごいのだ！　私は「神の手」と呼んでいる。作品はもちろんのこと、実は描く姿も一見の価値がある。林さんの技法は独特の刷毛を使った技法である。本来友禅では1つの筆には1つの色を置くのだが、自作の刷毛に数色を乗せて、叩きつけるように色を置いていく。するとそこには、美しいグラデーションの森、杉、桜が現われるのだ。まるで油絵の様に、立体的な独特の絵が驚くほど短時間で描かれていく。

3——型染め
型染めとは折り鶴のような伝統的な図柄を金粉に糊を配合した高砂糊で引いていく技法

●制作の過程



狸の毛を使った自作の刷毛で遠景の森を一気に描いていく



細筆で杉を描く



純金の粉を吹き付ける



型染めで桜を引く。純銀の高砂糊を使っている。銀色を入れると落ち着いた感じになる



落款（らっかん）を押す



特殊樹脂を塗る。筆の扱いに慣れていない人が塗ると、泡が入ってきれいに仕上がらない



真珠貝の螺鈿を置く。その後、数回、特殊樹脂を塗り重ね、間に螺鈿や金箔を挟んでいく



完成

で、日本版シルクスクリーンといったところだ。写真のPowerBook 2400cでは、折り鶴の部分がこの型染めだ。そして、純金箔、螺鈿、釉裏金彩などを置き、筆でていねいに特殊樹脂を塗っていく。その上にまた純金箔、螺鈿、釉裏金彩などを置いていき、さらに樹脂を塗る。これを4回から5回繰り返し、樹脂を塗り重ねていく。そのたびに純金箔などを置くため、立体感がでる。各層に置かれた螺鈿や金箔は、まるで宙に浮いているかのようだ。

林裕峰さんインタビュー

──最初にPowerBook 2400cを塗ったときの感想はいかがだったでしょうか？

林●高価なものなので緊張した。そして、角が丸いため樹脂が流れてしまい、非常に難しかった。そのうえ、曲面でつながっているため、そこを切れ目なくつなげなければならない。これは本当に難しい。

──逆に2400cならでは、という面はありますか?

林●2400cの上部は曲面で、中央部が窪んでいる。樹脂を塗ると凹凸があっても、窪んだところに樹脂が流れ込むので、できあがりは平面になる。そのため、2400cの中央部は厚い樹脂の層になっている。樹脂を最低3回、通常4回塗るため、ここには千鳥や螺鈿を2層、3層に置くことができた。そのため千鳥が宙に浮いているように見える。

──林さんは、PowerBookを分解せずに塗っていますが、大丈夫なのでしょうか?

林●塗装は、揮発性のものではなく、（友禅で使う）顔料を使っている。顔料は塗ったあと、乾いてしまっても拭えばすぐに取れる。また、樹脂も筆で塗っているので、特に分解しなくても細かいところまで塗りわけができる。マスキングすると、逆に仕上がりが美しくならない。

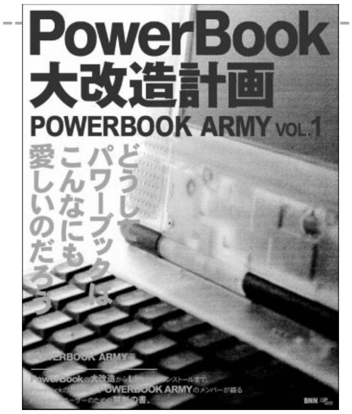
──次に挑戦したいことは？

林●次は、琳派の図柄を描いてみたい。また、気泡が入りやすく、ムラもできやすい樹脂の塗装の完成度をさらに上げていきたい。

「マシンをただ送ってもらい、そこに絵を描いて送り返すということは極力避けたい」と、林さんは何度も語った。人間が手でやることなので、まったく同じものはできないし、どうしても歪んでしまう部分もある。それゆえ、依頼した人に目の前で自分の仕事を見て納得してもらうという、一緒に作り上げていくスタイルを守りたいとのことだ。

この京友禅2400は、今のところ、POWERBOOK ARMY主宰の飯嶋さんの愛機を含め、世界にたったの4台しかない究極のカスタマイズだ。あなたも、京都まで足を運び、究極のカスタマイズPowerBookを作り上げてみてはいかがだろう。

この連載が1冊にまとまりました！



『POWERBOOK ARMY VOL.1 PowerBook大改造計画』
POWERBOOK ARMY著／
発行エクシードプレス／発売ビー・エヌ・エヌ／定価1,980円

「PowerBookの大改造」から「Linuxのインストール」まで、PowerBookのカルト集団、POWERBOOK ARMYのメンバーが綴るPowerBookユーザーのための禁断の書、「PowerBookカスタム講座／PowerBook Maniacs（旧PowerBookでGO!）」待望の単行本化だ！　連載時にはモノクロでわかりにくかった、透明パーツを使用したカスタムPowerBookをカラーページで大紹介。そのすごさが今、明らかになる！　また、連載時に書ききれなかった部分を大幅に加筆し、最新情報に合わせて内容を書き換えた。どのページを広げても「ここまでやるか！」の連発。よい子は決してまねをしないでください。

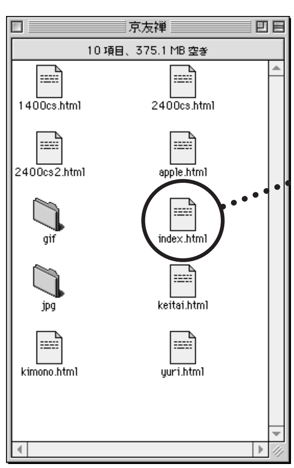
●クリスタルアート
（林裕峰氏を紹介するページ）
http://member.nifty.ne.jp/cristal/



●釉裏金彩の世界
（真下裕行さんのページ）
http://member.nifty.ne.jp/YUURI/



●CD-ROM MACLIFE



❶「index.html」ファイルをWebブラウザーで読み込む



❷京友禅の図版をカラーで見ることができる

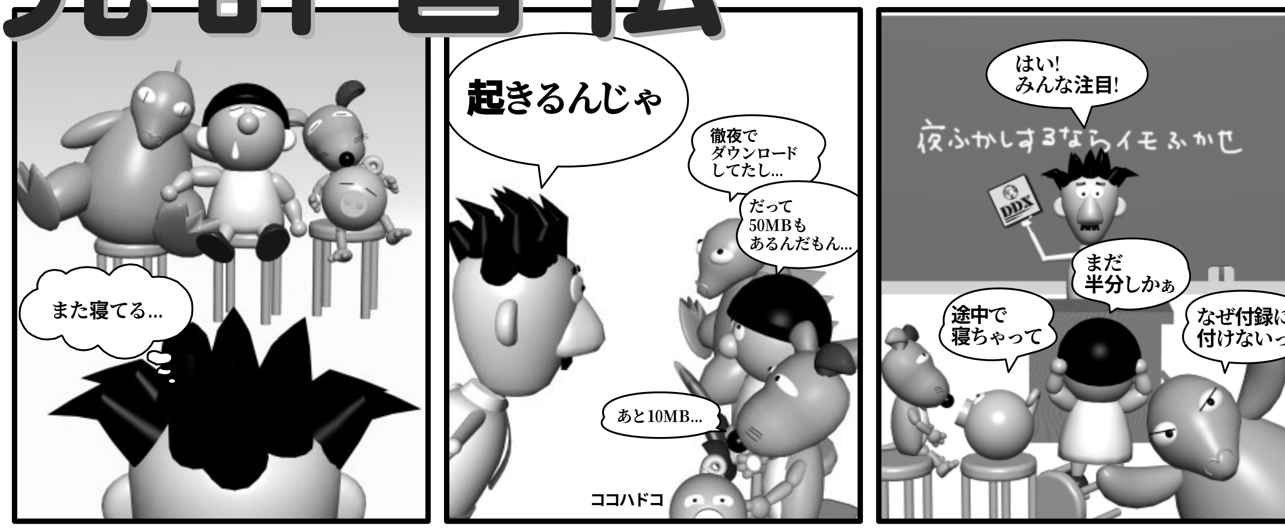
★CD-ROM MACLIFEに、モノクロページではお見せできない、京友禅を施されたPowerBookのカラー図版がHTML形式で収録されています。

MACLIFE連載のなかの「PowerBook Maniacs」フォルダーのなかの「京友禅.sit」という圧縮ファイルを解凍し、京友禅フォルダーのなかの「index.html」というファイルをWebブラウザーで読み込んでください。

注●琳派：本阿弥光悦、俵屋宗達、尾形光琳、酒井抱一、鈴木其一ら、桃山時代から江戸時代末まで、300年にわたって築かれた純和様の絵画・工芸。豊かな装飾性と写生的感覚を特徴とする。

オンラインソフト 免許皆伝

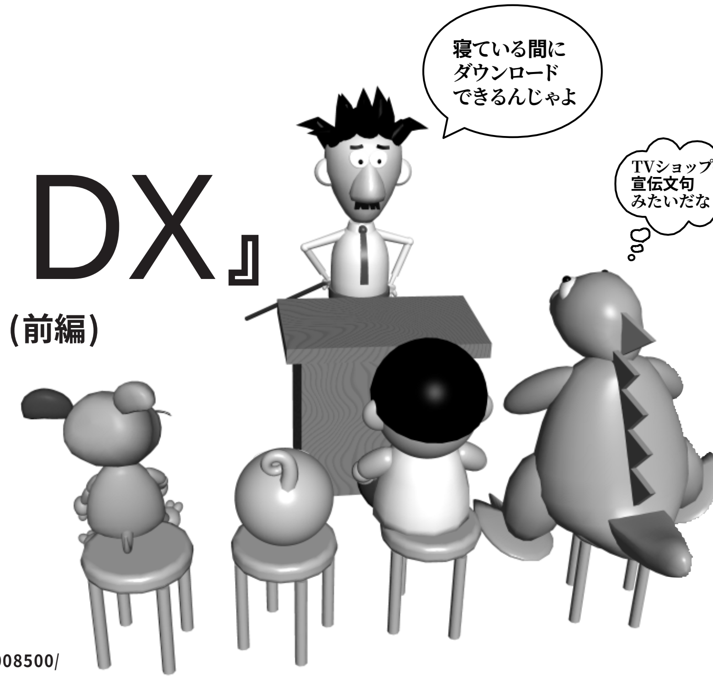
● 毛利司津江 ● http://home.att.ne.jp/gold/gapi/



徹夜でダウンロードも今日限り!

『Down Down DX』の巻(前編)

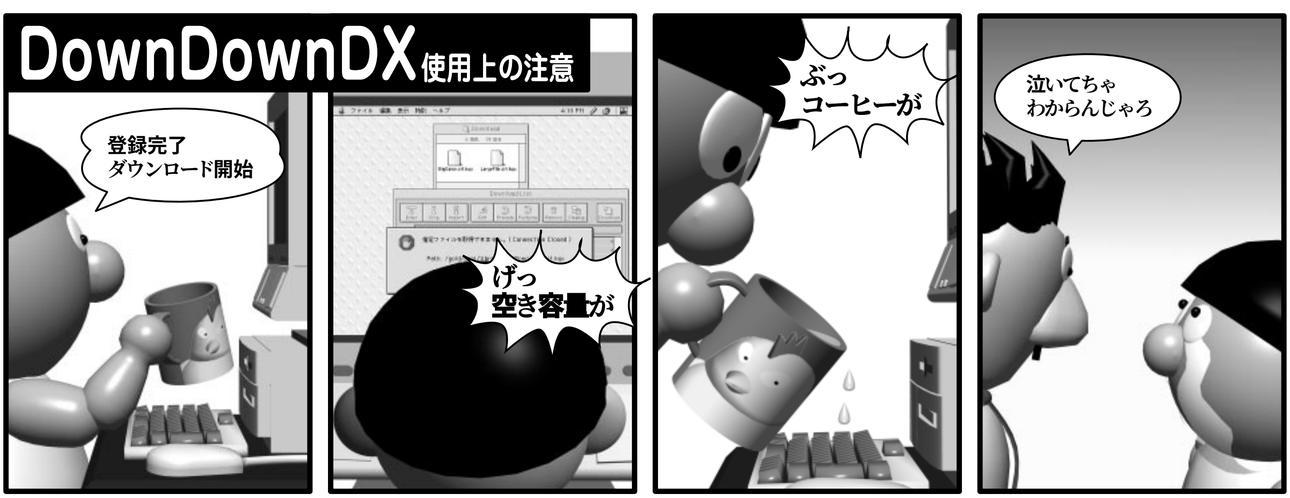
最新ゲームのデモ版がほしい
しかしサイズは50MB
新しすぎて付録もナシ
それでもほしけりゃDown Down DX!





CD-ROM

Down Down DX
作者●山田 亨氏
バージョン●1.6.3
ジャンル●シェアウエア(1,000円)
URL●http://hp.vector.co.jp/authors/VA008500/



後でまとめてダウンロード

アプリケーション本体。これだけでも動作する

ブラウザーからワンタッチで登録可能にしてくれる機能拡張。システムフォルダにドロップし、再起動してから有効になる



Down Down DXはアプリケーションと機能拡張がセットで配布されている。上図右側の機能拡張はブラウザのポップアップメニューでリンク先(アドレス)をコピーするだけでリストに登録可能にしてくれるものだ。インストールしたらMacを再起動することを忘れないこと



ドラッグ&ドロップ

URLをコピー&ペーストすることも可能。エディターがドラッグ&ドロップに対応していれば、そのままドロップして登録できる

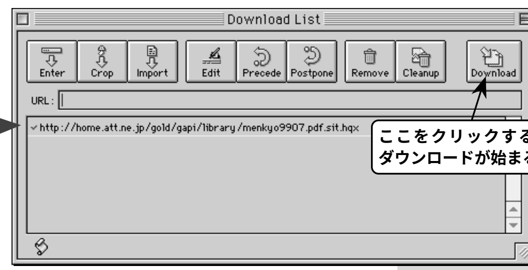
ブラウザーを開き、目的のファイルを選んでいるところ。なお、登録を行なうにはあらかじめDown Down DXを起動しておく必要がある(設定で自動起動も可能)



ブラウザーのコンテクストメニューを開いたところ。Controlクリックするか、ボタンを押したままにすると表示される

コマンド名はブラウザーによって異なるが、とにかくクリップボードへURLをコピーすればよい





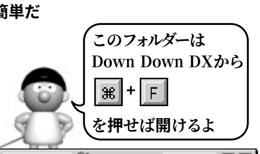
ここをクリックするとダウンロードが始まる

コピーすると表示されるバナー。通常は緑色だが、GIF画像やHTML書類を登録した時は赤くなる

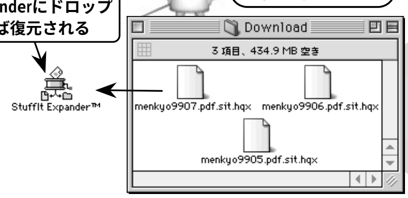
ボタンの場合は、そのボタン画像のリンクをコピーしないように注意。次に表示されるバナーの色に注目しよう

ブラウザー上でリンクをクリックすると即座にダウンロードが始まるのが普通である。Down Down DXの場合は、まずリンクをリストへ登録するところからはじまる。登録方法は、リンクをクリップボードにコピーするだけと簡単だ

こちらはDown Down DXのリストウィンドウ。ブラウズ中に登録したリンクの一覧が並んでいる。右上のDownloadボタンをクリックするとダウンロードが始まる。リスト項目をクリックすれば上部の編集欄にコピーされる。URLが間違っている場合は、ここで修正しよう

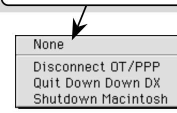


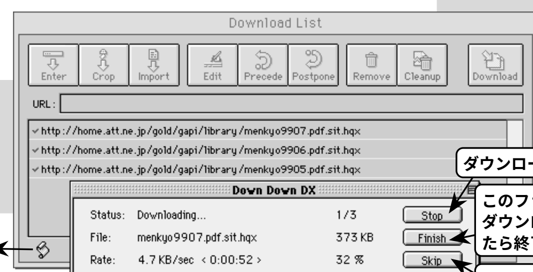
名前の末尾がbinやhqxのものは、StuffIt Expanderにドロップすれば復元される



ダウンロードが完了したところ。ファイルはDown Down DXと同じ場所にある「Download」フォルダーに保存される(変更可能)。ブラウザーと違って自動的に伸張などは行なわれないので手動でStuffIt Expanderなどにドロップしよう

終了後のオプションには、そのまま、切断、終了、電源断がある。ただしシェアウエア登録しないと使えない



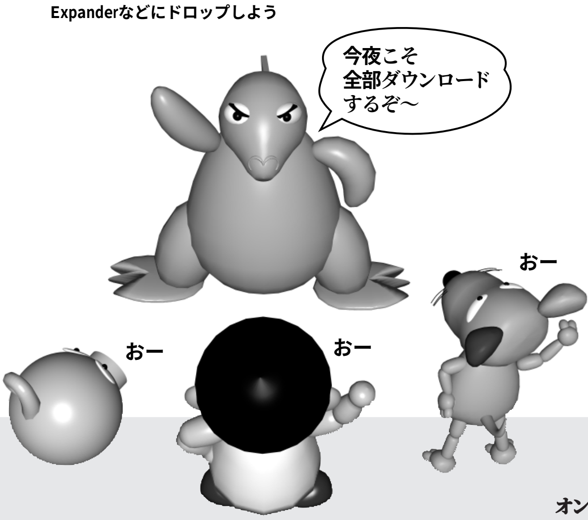


ダウンロード停止

このファイルをダウンロードしたら終了

このファイルはスキップ

ダウンロードボタンをクリックしたところ。リストの上から順にダウンロードされる。ダウンロードが完了したものはリストから消えていくが、エラーが起きた場合はリストに残り、右端にマークが付く

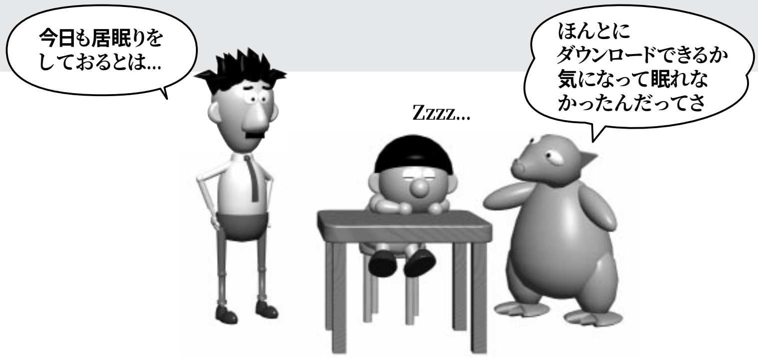


1MBバイトのファイルをダウンロードするのに清水の舞台から飛び降りるような覚悟が必要だったのも今は昔。モデムは56Kbpsが標準になり高速な通信環境が整ってきた(通信費は高いが)。しかし敵もさるものである。今では2MBや3MBは当たり前。10MB20MB、果ては100MBなどという巨大なファイルがネット上を行き交うようになっている。カタツムリのようにしか進まないダウンロードにイライラしながら夜更かしをしているあなたは、ぜひDown Down DXで夜型の生活から脱却しよう。

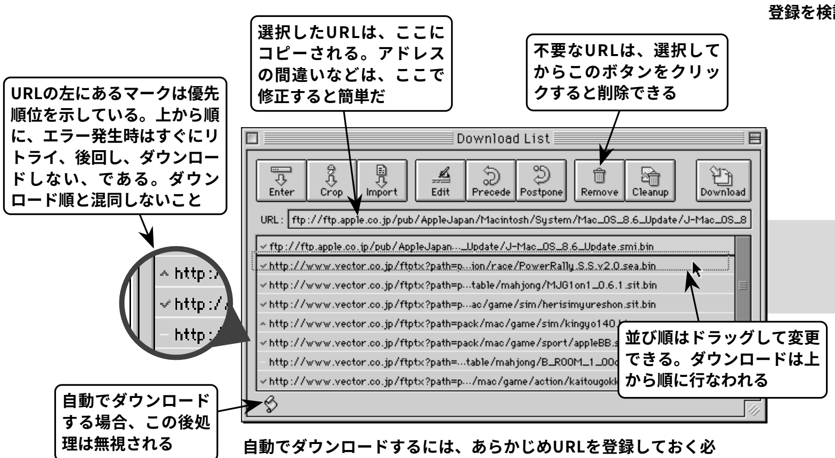
オンラインソフト

免許皆伝

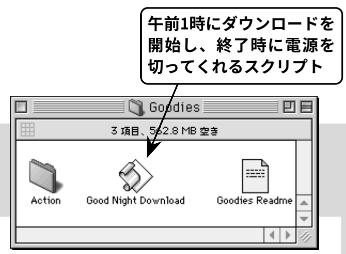
寝ている間にダウンロード



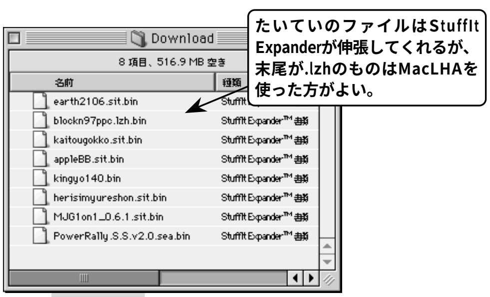
テレホーダイの時間帯に仕事をしているようなプログラマーはともかく、普通の人なら夜中に自動でダウンロードして終わったら電源を切ってほしいものだ。もちろんDown Down DXにも自動ダウンロード機能が付いている。ただし、この機能を使うにはユーザー登録を行う必要がある。便利そうだナーと思ったあなたは、登録を検討しよう



自動でダウンロードするには、あらかじめURLを登録しておく必要がある。次のスクリプトを実行する前にDown Down DXを起動して、内容を確認しておこう。ついでにダウンロード順や優先順位の設定も行なっておくと万全だ



下準備が終わったら、「Goodies」フォルダーの中の「Good Night Download」をダブルクリックして開こう。これはApple Scriptなので必要に応じて変更できるが、とりあえずこのまま使用しても問題ない



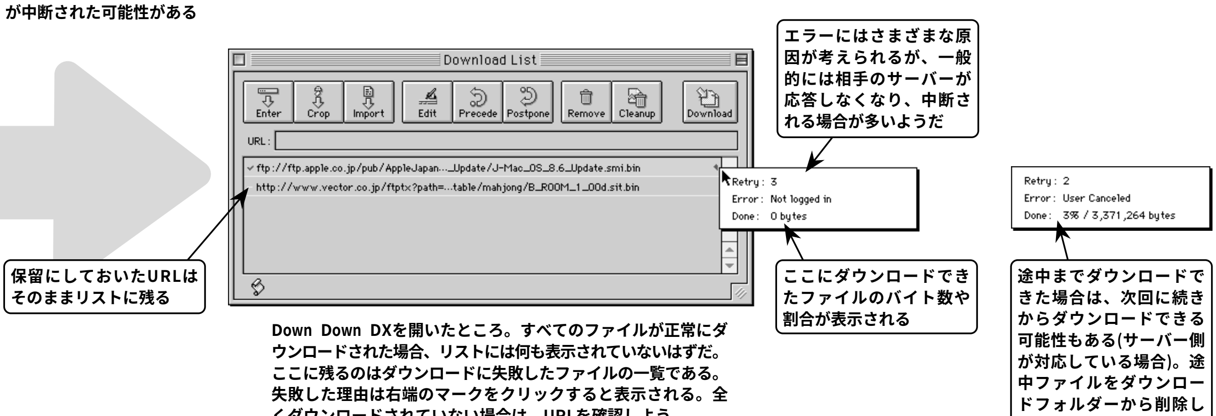
翌朝にDownloadフォルダーを開いたところ。ファイルタイプやクリエーターはインターネット設定を参照しているので対応するアプリケーションがなければ白紙になるが心配する必要はない。この中に伸張できないファイルがあった場合は、なんらかのエラーでダウンロードが中断された可能性がある



モニターの電源を切る、スピーカーの音量をオフにするなどの安眠対策も忘れずに



このダイアログボックスが表示されたら「Good Night」ボタンをクリックして、電源を切らずに放置しよう。午前1時になると自動的に接続を開始し、ダウンロードが完了するとMacintoshの電源を切ってくれる。ただし、このスクリプトではダウンロード中にテレホーダイの時刻を超えても中断する機能はない。巨大なファイルをダウンロードする時は早めに起きて確認した方が安全だ(省エネルギー設定を使う方法もある)



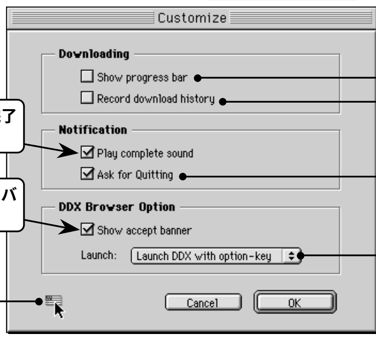
Down Down DXを開いたところ。すべてのファイルが正常にダウンロードされた場合、リストには何も表示されていないはずだ。ここに残るのはダウンロードに失敗したファイルの一覧である。失敗した理由は右端のマークをクリックすると表示される。全くダウンロードされていない場合は、URLを確認しよう

あなた好みにカスタマイズ

表示をカスタマイズ



おもにDown Down DXの外観や動作に関するオプションを変更するとき選択

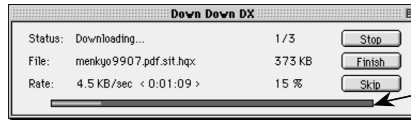


ダウンロード完了を音で知らせる

URLコピー時にバナーを表示する

カスタマイズダイアログボックスを開いたところ。特に重要なのは、サウンドオプションと左下に控えめに表示されている国旗アイコンだ。夜中にダウンロードするときは音を消し、英語がツライ人は日本語化しよう

●進行状況バーを表示



ここに進行状況バーが表示される

シンプルさがウリのDown Down DXでは、進行状況を示すバーは標準では表示されない。これではちょっと寂しいという人は、このオプションをオンにしよう。最近のマシンでは、これを表示したために処理速度が遅くなることはないはずだ

●ダウンロード履歴を残す

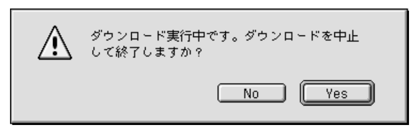


Down Down DXアプリケーションと同じ場所に保存される



ダウンロードしたファイルの一覧を残したいときは、このオプションをオンにしよう。ただし、どんどん追加されていくので、ヘビーユーザーはファイルサイズに注意しよう

●終了確認を省略



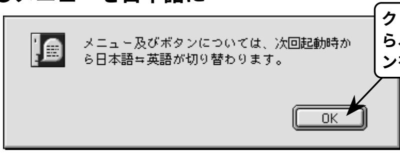
ダウンロード中に終了しようとすると、上図のようなダイアログボックスが表示される。このオプションをオンにすると、確認せずに中断してくれる。後から再開できることがわかっているサーバーを利用しているときはオンにしておいてもよいだろう

●コピー時の動作を指定



ブラウザー上でURLをコピーしたとき、Down Down DXが起動していないときの動作を指定する。上から、起動しない、Optionキーを押していれば起動する、常に起動する、となる。URLのコピーは、ダウンロード以外に使用しない場合は、常に起動するオプションが便利だ

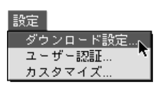
●メニューを日本語に



クリックして閉じたら、アプリケーションを終了すること

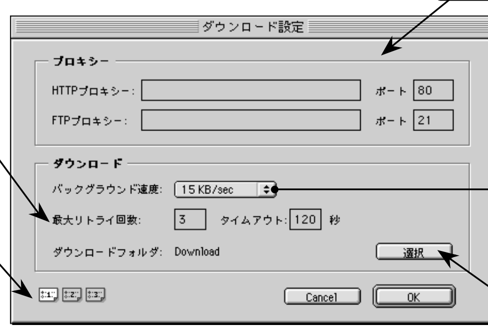
標準では英語で表示されるDown Down DXだが、ちゃんと日本語表記にするオプションも用意されている。この国旗アイコンをクリックすれば、メニューやメッセージの表記を変更可能だ。なお、変更は再起動後に有効になる

ダウンロードをカスタマイズ



ダウンロードに関する少し高度なオプションを変更するとき選択

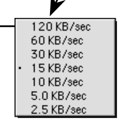
会社内からのアクセスなど、プロキシサーバー経由でアクセスを行う場合の設定



ダウンロードエラー発生時の再試行回数と応答待ちの時間を指定

このアイコンをクリックすれば3つの設定を切り替えて使用可能

バックグラウンド時の転送速度を設定。値が大きいほど、ブラウザー側の転送速度は遅くなる。ダウンロード中は変更できないので注意



ダウンロードしたファイルの保存先を変更したいときにクリック。Optionクリックするとインターネット設定と同じ場所に指定可能

このオプションの中のプロキシというのは、いわばネットワーク上のキャッシュのようなものだ。会社内から外部への直接アクセスが禁止されている場合は、管理者と相談して設定しよう。プロバイダーがプロキシサーバーを用意している場合は、設定するとダウンロードが速くなり、ネットの混雑を減らす効果もある



今回は前編ということで一般ユーザー向けの機能を説明したが、次回はもう少し高度な内容を解説する予定である。たとえば、過去ログのバックナンバーを連続してダウンロードしたい、内緒の画像データをまとめて入手したい場合に役に立つ情報だ。

最近はブラウザーが高機能化し、そういったダウンロードも楽になってきているが、やはり動作は重く柔軟性に欠ける。Down Down DXなら68K Macでも軽快に動作するし、応用も利く。ちょっと機能不足と感じているあなたは次回に期待してほしい。

FreeWare

エッセイ

花谷育雄

夢の超特急は死語じゃなかった

郷里の小倉（北九州市）と東京を往復するのに、よほどの急ぎでない限り、いつも新幹線を利用している。確かに、飛行機のほうが乗っている時間はだんぜん短いのだが、浜松町でモノレールに乗り換えて羽田へ向かうのが、なんとなく煩わしいのだ。しかも、必然的に30分以上の待ち時間が生じてしまう。そんなことが性格的に耐えられない。また、地方の空港はたいてい郊外に立地しているので、あちらに到着したあと中心市街地へ移動するのは、JR駅前からのほうがずっと便利である。

とは言うものの、やはり東京〜小倉間の鉄道の旅は長い。最高時速300キロを誇る「500系のぞみ」にしたって、所要時間は約4時間半だ。自分自身の体験だけで判断して恐縮だが、雑誌を読んだり音楽を聴いたりしながら、シートにじっと座っていられるのは、せいぜい2時間半まででではないだろうか。速度は若干遅くなるが、快適さをセールスポイントとして、この春デビューしたエアロストリーム型の「700系のぞみ」にしたって、残りの2時間強は苦痛との戦いに違いない。そんなときは寝るのが一番と思っても、携帯の着メロを響かせる不届きな輩が必ず周囲にいて、夢路を邪魔されてしまう。

そのため、最近はもっぱらグリーン個室を利用する。1人で帰省するときは1人用個室、家族が一緒のときは4人用個室という具合だ。特に前者は、シートを思いっきり倒してベッドのようにすれば、快眠できる。座席の向きが進行方向に対して横向きなのも、慣れてしまえばなんてことはない。ただ、個室が利用できるのは2階建て車両を連結した「100系ひかり」になってしまい、停車駅も多くて所要時間は約6時間にアップする。

ところが、この難点をカバーして、時間を有効に使える方法がつい最近見つかった。ひとつはモバイルだ。新幹線でPHSを使うのは無理だろうと思っていたのだが、先日帰省のおりに買ったばかりのザウルス・アイゲッティとPHSをつないでみたらうまくつながったのだ。さすがにトップスピードのときやトンネル区間では無理だが、ピッチの電波レベルマークが2、3本立つチャンスは予想以上に多く、停車の前後では問題なくメールの送受信ができ、Webページから情報を入手する余裕さえあった。

もうひとつは、コンセントの存在。この日の個室には、何と500Wまで使えるコンセントが設置されていたのだ。残念ながらどの車両にも付いているのではないとのことだが、これならバッテリを気にせずにPowerBookが思う存分使えるだろう。そう思ったら矢も盾もたまらず、さっそく次回のために新PowerBook G3 400を購入してしまった。ついでに、DVDビデオ「リーサル・ウエポン4」も……。

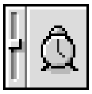
また、http://www.emulation.net/などでは、各種ゲーム機のMac用エミュレーターがシェアウェアとして公開されており、これもヒマつぶしに役立つことだろう。

PowerBookで映画を見たり、インターネットを利用しながら旅ができるなんて、実に素晴らしい。「夢の超特急」という言葉がもてはやされて久しいが、本当は今の時代にこそふさわしい言葉のような気がする。

MACLIFE STATION Library最新登録ソフト

LIB No.	登録No.	FileName	バイト数	参照数	コメント（1999年06月30日登録分まで）
LIB:03	500	金魚すくい 1.4	413824	23	縁日でおなじみの金魚すくいをゲーム。金魚の動きなどがリアルになっている
	499	Earth 〜紅玉の森〜 v1.0.6	2989696	14	14歳の女の子、ミナ・ルーンが主人公のファンタジーほのぼのRPG第二弾！
	498	Earth 〜魔法の水晶〜 v2.0	732928	18	14歳の女の子、ミナ・ルーンが主人公のファンタジーほのぼのRPG
	497	Trinity 1.0.1.sit	932864	22	正三角形の形をしたコマの各角に書かれた数字が合うように順番に並べていくゲーム
	494	8-Ball Emulator	190976	58	Macで遊べるビリヤード（8ボール，9ボール）のシミュレーションゲーム
	493	たこやきSweeper	151296	14	たこ焼き器に並んだたこやきを、順番に全部拾っていくパズルゲーム
LIB:04	223	OtenkiBrowser 0.5.6	393344	8	So-netが提供する時系列天気予報のWebページにアクセスするためのお天気専用Webブラウザ
	221	NIFTY-J.しなちゃん5.3	601984	230	高機能ログカッター「魔法のナイフ改」専用のNIFTY SERVE用テンプレート
	220	DigitalSite1.6.4J	1949440	12	HTMLを知らなくてもマウスとツールバーのボタンでホームページを作成可能に
	219	Down Down DX 1.6.3	301952	14	リストアップした後、まとめてファイルをダウンロードすることが可能なツール
	213	まるてん v1.0	18944	271	「魔法のナイフ改」のDLM対応機能をComNiftyで活用するためのログ前処理を行なうツール
	212	魔法のナイフ改68k v0.6	66432	85	ComNiftyなどでダウンロードしたログを茄子Rで読み込める形にするログカッターの68k版
	211	魔法のナイフ改 v0.6 PPC版	81024	479	ComNiftyなどでダウンロードしたログを茄子Rで読み込める形にするログカッターのPowerPC版
	208	Jnifty Auto b14.sit	61440	31	Jterm3.0.5以降で動作するNIFTY SERVEオートパイロットスクリプト最新版
LIB:05	930	TrashEmptyPreviousPPC	310912	21	ゴミ箱の中身をリスト表示し、空にしたり、救出したりできるツール
	928	IconTRACER v.0.1.5	7424	19	ダブルクリックで、アイコンを記憶した位置に自動的に戻してくれるツール
	924	CopyPaste 4.3.2J	560640	22	10個程の独立したクリップボードを使用可能にする。クリップセット機能で最大100個まで
	917	TTrash機能拡張1.5-J	29696	22	command＋Tキーで、「ゴミ箱を空にする」のメニューを選択できるようにしてくれる機能拡張
LIB:06	513	K3jack 3.0.sea	35712	13	画面の下端に常駐できる大きさの快適計算ツール。DTP作業のヘルパーとしても最適
	503	数学スタック Ver 1.0.2	25344	12	2次方程式を解いてくれるスタック。重解や虚数解も求められる
	501	EpsonShare_1.2_US	317056	13	ネットワークに対応していないEPSONプリンターをネットワーク共有して使用可能に
	500	DropPrint1.00	17664	24	画像をプリンターの用紙の限界内で、できるだけ大きく印刷するためのソフト
	499	てくす茶畑	131200	20	フーリエ級数を応用し継ぎ目なしのテクスチャ・パターンを自動生成するグラフィック・ソフト
	498	めるかと〜る	99584	26	PICTファイルの画像をメルカトル図法の地図とみて、「地球儀」の形に変換するソフト
LIB:07	339	Favorites CSM 1.0.1	4736	24	よく使う項目をコントロールバーからアクセス可能にしてくれるモジュール

※MACLIFEステーションへの参加は、GO SMACLIFEです
※この欄で紹介しているソフトウェアは、NIFTY SERVEのMACLIFEステーション内のデータライブラリの各コーナーに登録されています
※なお、CD-ROM MACLIFEには、作者の許可を得たソフトのみ収録。使用にあたっては、ファイルに付属している説明書(ReadMeファイル)を必ずお読みください



Alarm!

CD-ROM

バージョン：ver.1.05
ジャンル：ユーティリティ
作者：カナデアソフトウエア
<PXG01723@nifty.ne.jp>
http://member.nifty.ne.jp/Kanadea/
分類：Shareware
代価：500円
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB6-520

指定した時刻になるとポップアップウィンドウが表示されるアラーム。メッセージがシステムレベルのフローティングウィンドウとして表示されるため、テンポよく文字を入力している最中に突然ダイアログボックスが表示され、ユーザーの作業をいきなり中断し、調子を狂わすといったこともなく快適だ。また、アラーム機能に加えて、指定時刻にファイルを開いたり、AppleScriptを実行することも可能。さらにそのタイマー自体もAppleScriptで制御できる。



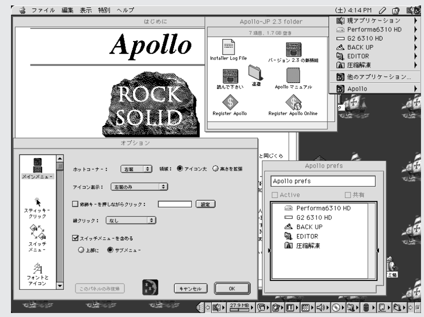


Apollo-JP

CD-ROM

バージョン：ver.2.3
ジャンル：ユーティリティ
作者：Jeremy Roussak <jeremyr@dcs.qmw.ac.uk>
日本語版制作：Mark Nagata <nagata@kurims.kyoto-u.ac.jp>
分類：Shareware
代価：$30（US）
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB5-942

ポップアップメニューから好きなアプリケーション、コントロールパネル、デスクアクセサリー、フォルダー、書類、その他さまざまのアイテムを起動したり、開けるようにしてくれる高機能ランチャー。グループを作ってアイテムを整理すれば、それぞれのグループをサブメニュー化でき、その多数のアイテムの組み合わせを一回のメニュー選択で同時に起動するように設定することもできる。このバージョンから設定セットのグループを共有も可能になった。



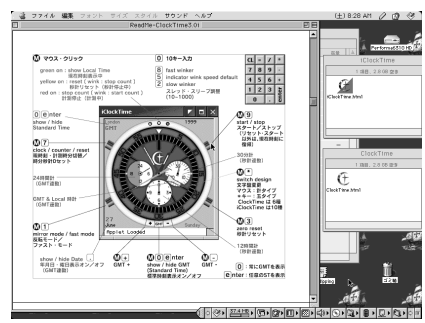


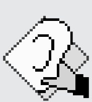
ClockTime

CD-ROM

バージョン：ver.3.04 (release 6)
ジャンル：Javaアプレット
作者：棚田　真純 <CXP03116@nifty.ne.jp>
分類：Shareware
代価：1,000円
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB6-511

クロックタイムは、ストップウォッチ機能とGMT表示を持つアナログ時計のJavaアプレットだ。今回は文字盤のデザインがリニューアルされiMacイメージのフォルダーも追加された。2つのアプレット・ファイルで、計16のバリエーションのアナログ時計が楽しめる。動作環境はMacOS8.1以上で、Mac OS Runtime For Java（MRJ）2.0およびApple Applet Runner 2.0以上。Internet Explorer 4.5の場合はJavaを有効に設定すればMRJ 2.0は不要。





mimitab Lite

CD-ROM

バージョン：ver.2.03
ジャンル：アプリケーション
作者：Dream Garden Software
中野　洋一<yoichi@amy.hi-ho.ne.jp>
http://www.amy.hi-ho.ne.jp/yoichi/
分類：Freeware（製品版有）
代価：
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB6-515



デスクトップに、メモ用紙やランチャー、カレンダー、データベースの4種類の中から好みの便利な引き出しが付けられる、非常に直感的で使いやすいソフト。新規タブウィンドウ作成時に表示されるタブ設定ダイアログで、4種類の引き出しの中から指定する仕組み。タブの大きさや位置は、マウスで簡単に変更できる。また、タブの形状も8種類の中から好きなデザインを選択することが可能。メモ用紙は検索やテキストの読み込み、書き出しなどの機能も装備されている。フォントの種類や大きさも設定できるが、一括変更のため、任意の文字やページだけ指定しての変更は不可。ランチャーはフォルダーやアプリケーションのアイコンをドラッグ＆ドロップするだけで登録可能となっており、アイコンの上でしばらくマウスボタンを押しているとポップアップメニューが表示される機能や、ウ



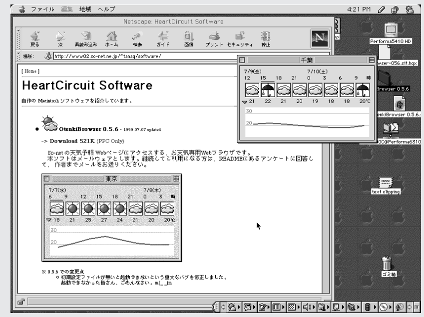
ィンドウの背景に好みの絵を張り付けることも可能だ。他にも、シンプルだが素早く予定が入れられたり、スケジュール確認ができるカレンダー機能、Webブラウザーやメールソフトとも連動可能なデータベース機能など、なかなか便利なソフトだ。ただし、製品版mimitabの機能限定バージョンのため、扱えるウィンドウやデータの数などが少なくなっている。

Otenki-Browser

CD-ROM

バージョン：ver.0.6.0
ジャンル：アプリケーション
作者：田中 久太郎 <tanaq@ca2.so-net.ne.jp>
http://www02.so-net.ne.jp/~tanaq/
分類：Freeware（Mailware）
代価：
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB4-224

So-netが提供する時系列天気予報のWebページにアクセスするためのお天気専用Webブラウザー。気温のグラフも表示できる。ファイルメニューの「更新」で最新の天気予報を、地域メニューで都市を選択し、日本各地の天気予報を見ることも可能。ただ、このソフトはSo-netの時系列天気予報のページフォーマットにしたがって、プログラムされているため、将来、ページの内容が変更されてしまうと使えなくなってしまう可能性があるので注意が必要だ。

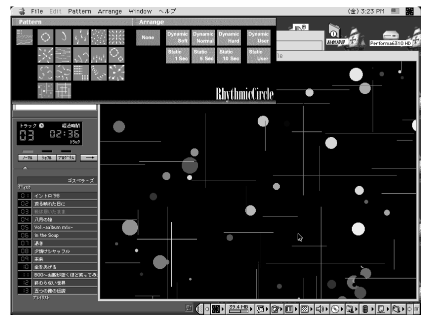


Rhythmic Circle

CD-ROM

バージョン：ver.17
ジャンル：アプリケーション
作者：増田　純　<mash@yk.rim.or.jp>
http://www.yk.rim.or.jp/~mash/
分類：Freeware
代価：
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB6-514

音楽CDに合わせて画面を変化させるアプリケーション。音楽CD以外のソースにも対応している。「モニタ & サウンド」（または「サウンド」）コントロールパネルの「サウンド入力」で「内蔵CD」を選択，CDを再生し（「QuickTime設定」で自動再生に設定すればCDを入れるだけでOK）Rhythmic Circleを起動すると、音楽に合わせて17種の鮮やかなグラフィックが踊る。休憩中の音楽CDに連動するおしゃれなスクリーンセーバーとしても最適だ。

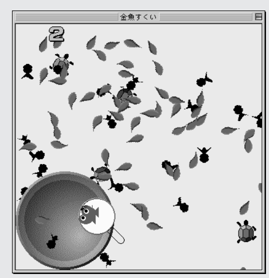


金魚すくい

CD-ROM

バージョン：ver.1.4
ジャンル：ゲーム
作者：中野　洋一<yoichi@amy.hi-ho.ne.jp>
http://www.amy.hi-ho.ne.jp/yoichi/
分類：Freeware
代価：
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB3-500

縁日でおなじみの金魚すくいのMac用ゲーム。すくおうとしたときに金魚がさっと逃げる動きなどが非常にリアルになっている。ただ、残念ながらiMacなどの最近のマシンを念頭にプログラムしたとのことなので、G3ぐらいのマシンパワーがあったほうが快適に遊ぶことができる。逆に同じ縁日シリーズの射的などはiMacでやると動きが速すぎて難しい（笑）。68Kマシンなどでも快適に遊べる速度アップバージョンもリリース予定とのこと、そちらも楽しみだ。



【日本の歴史】第3巻

CD-ROM

バージョン：ver.1.0
ジャンル：ハイパーカードスタック
作者：塚田広志 <NCB02267@nifty.ne.jp>
分類：Shareware
代価：1,000円
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB6-506

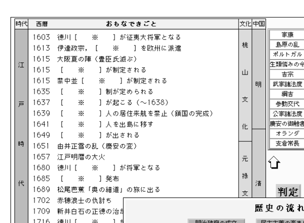
【日本の歴史】第4巻

CD-ROM

バージョン：ver.1.0
ジャンル：ハイパーカードスタック
作者：塚田広志 <NCB02267@nifty.ne.jp>
分類：Shareware
代価：1,000円
日本語対応：◎
登録場所：SMACLIFE LIB6-508

主に中学生、あるいは小学生でも歴史を学べるように作成されたハイパーカードスタック。第1巻の古代〜平安時代、第2巻の鎌倉〜安土桃山の続編だ。第3巻は江戸時代、第4巻は明治・大正・昭和・平成までとなっており、これで日本の歴史シリーズとしては完結だろう。内容的には、今回リリースされた第3巻、第4巻のver.1.0の内容は歴史年表と文章題のみだが、順次第1巻、第2巻と同様に「歴史用語基礎」「歴史用語上級」「これは何？」「私は誰？」などのグラフィックを多用した問題なども追加、内容をさらに充実させていく予定とのことだ。使い方はいたって簡単、正解のボタンを押すパターンと解答カードをドラッグして埋めた後、判定ボタンを押すパターンの2通り。細々した時間を有効に活用した定期試験対策にも最適だ。第1巻からこの第4巻まで同じパスワードなので、今までの【日本の歴史】第1・2巻ユーザーは追加費用なしで利用できる。あとは中学で学習する程度の世界史のシリーズがリリースされれば、「日本地理」「世界地理」「日本の歴史」と合わせて、中学の社会の勉強はMacでフルカバーできるのですが……いかがなものでしょう？ ＞塚田広志さん





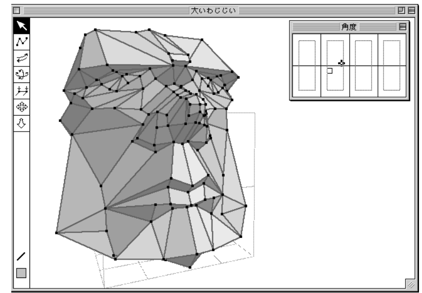


3Dグラフィックソフト

六角大王

バージョン 5.5／作者 古島終作／分類 Freeware／代価 -／日本語対応 ◎／登録場所 http://www.shusaku.co.jp/www/freesoft.html

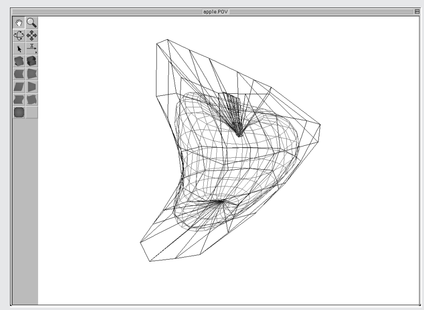
3次元CG（コンピュータグラフィックス）ソフトの六角大王は、プロユースにも応えるだけの機能を搭載しながら、操作がシンプルで使いやすく、入門者に適したツールとして評判が高い。オブジェクトの表面をポリゴン（多角形平面）でモデリングするのが基本的な機能であるが、2次元のドローツールと同じように、線画を描くだけで3次元形状を入力することができるという画期的な機能を有している。そのため、人物や動物のような有機的な形状でも、デッサン力さえあれば容易に入力することが可能だ。起動画面は、実際にモデリングを行なうための作業ウィンドウと、視点を動かすための角度ウィンドウからなる。アップルメニューから「ヘルプ」を選ぶと、解説図付の使い方マニュアルが表示される。個々のメニューについての説明は、バルーンヘルプが便利だ。結果はDXF形式でも出力できるので、市販のレンダリングソフトなどと組み合せて使うのもよい。



D-form

バージョン 1.3.1a／作者 Diego Krota／分類 Freeware／代価 -／日本語対応 ○／登録場所 http://www.geocities.com/SiliconValley/Way/2419/D-form.html

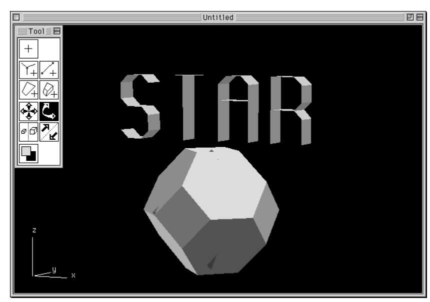
D-formは、3Dオブジェクトに対して、さまざまな変形を施すためのツールである。オブジェクトの生成や部分削除といった機能はないので、完全なモデラーというわけではないが、特化したツールだけに変形機能は豊富で使いやすい。AutoCADのDXF形式のほか、後述するVision-3Dのテキスト形式やPOV-Ray形式、それにいくつかの市販ソフトのポリゴンモデリングデータを読み込んで、処理することが可能だ。一度にひとつのオブジェクトしか開けず、ウィンドウサイズの変更ができないなど不満もあるが、機能的には充実しているといえるだろう。今回試用した範囲ではトラブルはまったくなかったが、あくまで開発途上版なので、個人の責任において、充分注意しながら使用してもらいたい。



Vision-3D

バージョン 1.7／作者 Paul Bourke／分類 Shareware／代価 $65(US)／日本語対応 ○／登録場所 http://www.mhri.edu.au/~pdb/macsoftware/

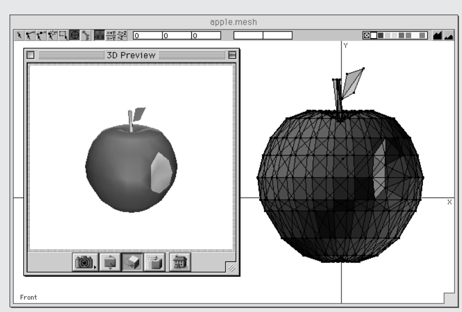
Vision-3Dは、3次元モデルの生成、編集、レンダリング、およびアニメーション機能まで備えている。モデリングデータを、PICTあるいはビットマップ形式でコピーして、他のアプリケーションで利用できるのが大きな特徴だろう。立体文字（テキスト）の加工もできるが、残念ながら日本語はうまくいかないようだ。AppleShareなどのネットワーク上でも動作するが、作業ファイルがひとつに限定されるので、マルチユーザーによる利用はできない。また、アプリケーションと同じ場所に独自のクリップボードファイルとスクラッチファイルを作るので、そのディレクトリはロックしないこと。ただし、万一システムがクラッシュした場合、このスクラッチファイルを利用してすぐ前の状態を復元できるのがうれしい。付属マニュアルは56ページにも及び、たいへん詳しく書かれているものの、Microsoft Word文書であるのが少し難点だ。



Meshwork

バージョン 1.2.1／作者 Joseph Strout／分類 Freeware／代価 -／日本語対応 ○／登録場所 http://www.strout.net/macsoft/meshwork/

Meshworkも、六角大王のような使いやすい操作性が特徴だ。ただしこちらは、三角ポリゴン専用のモデラーである。ユーザー登録するまでは、200以上の三角形要素を含んだファイルは保存できない。メイン画面の各種ツールボタン、およびメニューともバルーンヘルプに対応しているので、使用方法はすぐに理解できるだろう。DXFなど3形式のファイルをインポートでき、DXF、3DMF、3DS、VRMLなどの形式で書き出すことが可能だ。3Dプレビューコマンドを選択すると、モデルのテクスチャマッピングが行なわれ、簡易レンダリングした結果が別のウィンドウに表示される。このウィンドウには、360度の方向から観察できる機能が備わっていて、確認作業にとても便利だ。



3Dグラフィックソフト

5

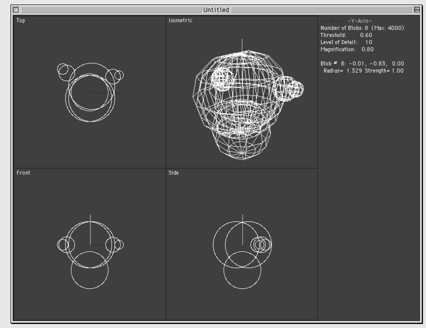
Blob Sculptor

CD-ROM

バージョン　1.2／作者　esp Software／分類　Freeware／代価　-／日本語対応　○／登録場所　http://ourworld.compuserve.com/homepages/espsw/

ポリゴンや自由曲線によらず、「blob」と呼ぶ球体を並べてオブジェクトを作り上げる独特なモデラーがBlob Sculptorだ。並べた球体を滑らかにつないだものが、いわゆる3Dモデルになる。球の性質上、鋭い角をもつような対象物には向かないが、生物などの丸みを帯びた形状をモデリングするのに適している。

起動すると、4つに分割されたウィンドウが現れる。Commandsメニューから Createを選び、正面（Front）、平面（Top）、側面（Side）のいずれかの画面でクリックし、ドラッグで大きさを決めればよい。等角投影画面（Isometric）には自動的に反映される。ResizeやMoveを使って修正しながら、これを繰り返して次々に球を配置していく。Strengthの値を負にすれば、「へこみ」部分を作ることだって可能だ。



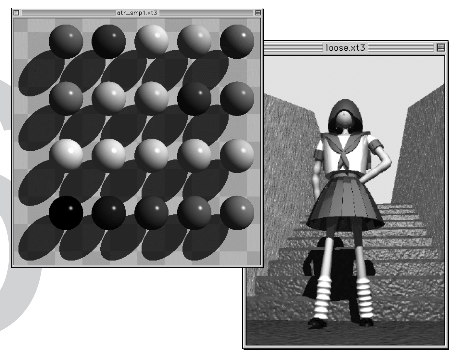
6

X-TRACE

CD-ROM

バージョン　Rel.6.7／作者　1YEN Toru／分類　Shareware／代価　1,100円／日本語対応　◎／登録場所　http://hp.vector.co.jp/authors/VA008835/XTRACE/X-TRACE.html

X-TRACEは、レイトレーシング式のレンダリングソフトである。視点からオブジェクトへと光線を追跡して、目に像が入ってくるプロセスを忠実にシミュレーションするので、透過反射などもリアルに再現できる。1ヶ月の試用が認められており、そのあいだ機能上の制約はない。一般のモデリングソフトが対応しているDXF形式のファイルを、直接読み込んでレンダリングできるほか、六角大王で作成したファイル（拡張子が.rok）や、VRML1.0で記述されたファイル（拡張子が.wrl）もサポートしている。また、テキスト記述式のレイトレーシング機能により、高度な物体定義が可能だ。そのほか、3種類の光源や各種のマッピング機能を備えるなど、とても充実したツールである。



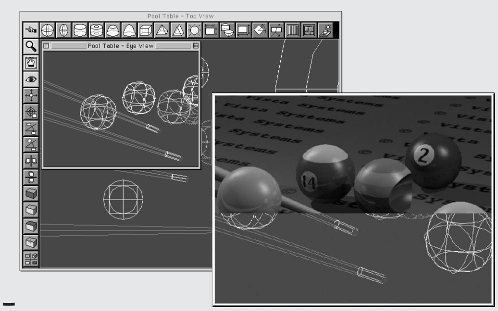
7

RenderBoy

CD-ROM

バージョン　2.1.0／作者　Paul Rybarczyk／分類　Shareware／代価　$25(US)／日本語対応　○／登録場所　http://members.aol.com/luv2render/

RenderBoyは、球や直方体などのオブジェクトを組み合わせ、テクスチャーを貼り付けたり、色を選択して、3D画像を作ることができるレンダリングソフトだ。操作は簡単とまではいかないが、直感的なインターフェイスを備えている。たとえば、メインウィンドウの左にある目のマークが付いたボタンをクリックすれば、アイビューウィンドウが開いて、モデリングデータが表示される。マウスポインターで視点を変えられるほか、アイビューウィンドウ内の一部を矩形選択すれば、その部分だけをレンダリングすることも可能だ。RenderメニューからRender Imageを選ぶと3Dモデル全体のレンダリングが始まるが、このときメニューバーが変化して進捗状況を確認できるほか、CPUの割り当てを3段階で指定することができる。ただしユーザー登録前は、レンダリング後の画像に白い×印が付いてしまう。



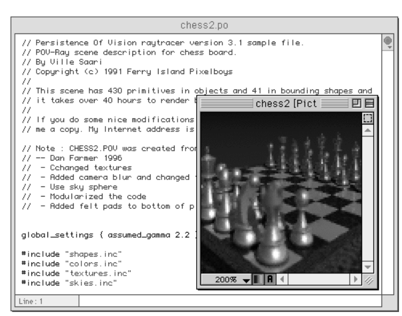
8

POV-Ray

CD-ROM

バージョン　3.1／作者　POV-Ray Team／分類　Freeware／代価　-／日本語対応　◎／登録場所　http://mac.povray.org/

仕上がりの美しい3Dレンダリングソフトとして、POV-Rayは世界中で人気を得ている。インターフェイスは独特で、オブジェクトや光源、それにカメラ位置などを記述したテキストファイル（Sceneファイルと呼ばれている）を読んで、レンダリングを行なう。同梱のScenesフォルダーの中に、さまざまなSceneファイルが収納されているので、POV-Rayを起動してそれらのファイルを開いてみるとよい。そのあと、RenderメニューからStart Renderingを選ぶと、レンダリングが開始される。ステータスウィンドウに状況が逐次表示され、処理の完了はサウンドで合図してくれる。もちろん、新たにSceneファイルを自作することも可能で、その際Templatesメニューを利用すれば、作業が容易になる。PICT形式の画像ファイルや、QuickTimeムービーとして保存することができるなど、機能的にも充実したツールだ。



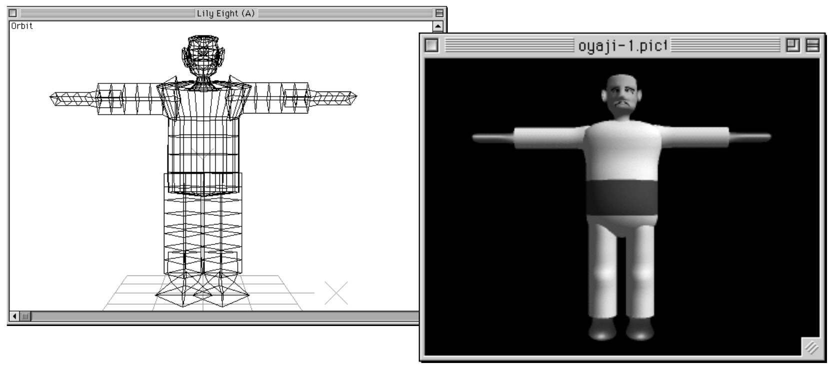
FreeWare

3Dグラフィックソフト

9 Lily Eight CD-ROM

バージョン　1.8.8／作者　若山輝義／分類　Shareware／代価　2,000円／日本語対応　◎／登録場所　http://member.nifty.ne.jp/lilysoft/

Lily Eightは、これひとつで3Dアニメーションが作成できるソフトである。「Lily8A.PPC」と「Lily8B.PPC」の2つのプログラムで構成されており、前者がモデリングから動きをつけるモーション作成まで行なう。後者はそれをレンダリングして、アニメーションを作成するためのものだ。ファイルはRIB形式で処理されるが、DXFや3DMF形式などへの変換機能も備わっている。また、VRML 1.0の読み書きもサポートしている。手順が複雑になるため、まずは同梱のチュートリアル（TUTORIAJ.HTM）を開いて、簡単なサンプルで練習してみるとよい。非常に詳しいユーザーガイド（USRGUIDJ.HTM）も付属しているので、じっくり取り組んで理解してほしい。

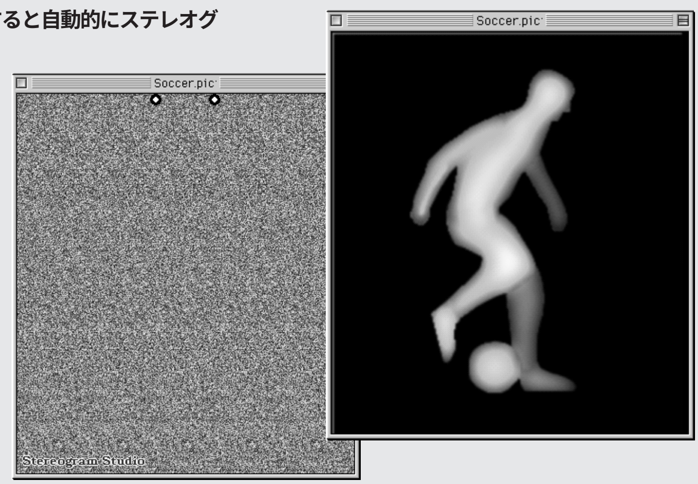


10 Stereogram Studio CD-ROM

バージョン　1.01／作者　Adam Saffer／分類　Shareware／代価　$15(US)／日本語対応　○／登録場所　http://www.kagi.com/lorenzen/stereogram/stereogram.html

一見すると何が描かれているかわからない2Dグラフィックだが、立体視すると3D画像が浮かび上がってくるのがステレオグラムである。裸眼立体視ができない人には、ランダムなカラードットの集まりや、単なるパターンの繰り返しにしか見えないこの画像を、簡単に作成してくれるのがStereogram Studioだ。アプリケーションを起動したら、FileメニューからOpenを選び、密かに埋め込むための画像ファイルを開く。Depth Picturesフォルダにあらかじめ4種類用意されているので、後はStereogramメニューで適当にオプション設定したのち、Make Stereogramを選ぶだけだ。しばらくすると自動的にステレオグラムができ上がる。

立体視するには、ステレオグラム画面の上部または下部に2つ並んだポイントマークを利用するとよい。少し目を寄らせるとこれがダブって4つに見えるが、次第に寄りを少なくしてマークが3つに見えたとき、そのまま視点を中央に移動すれば奥行きを感じるはずだ。慣れると、マークに頼らなくても立体視できるようになる。

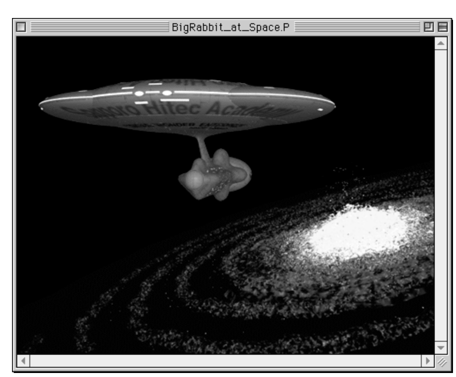


11 BeMaker CD-ROM

バージョン　3.1.8JPPC/ 2.6.8J68K／作者　リリィソフト／分類　Shareware／代価　1,600円/1,400円／日本語対応　◎／登録場所　http://www.vector.co.jp/vpack/browse/person/an011100.html

BeMakerは、画像の輝度情報（仮想平面を作成）とライト（仮想平行光線）の方向、さらに視点の方向（画面に垂直な方向）をもとにして画像に凸凹を付け、レリーフ調の3Dライクな画像を作成するソフトだ。対応する画像フォーマットは、PICTとJPEG（プログレッシブJPEGもサポート）である。大まかな図柄よりも細かな図柄のほうが、より凹凸がハッキリする。また、バンプのかけ方としては輝度によるものと彩度によるものとがあり、前者はハードなイメージに、後者はソフトな感じになる。そのほか、ソラリゼーション、ポスタリゼーション、ハイコントラストといった機能で画像に効果を付けたり、各種マスク処理やフィルター、それにスライドショー機能まで備わっているなど、たいへん多機能な画像処理ソフトだ。





キューティマスコット++入門講座

マはマスコットのマ

CD-ROM

小池邦人

第7回　デスクトップペットを作ろう　後編

プロローグ

最近、うちの奥さんが家庭内モバイルのためにApple Storeから自分用の新PowerBook G3 333MHzを購入いたしました。注文してから1週間で「出荷した」との連絡が入り、10日間で品物が届きました。ショップでの品不足がウソのような速さです。日本でも新Power Macintosh G3に対するBTO（Build to Order：希望の製品構成で製品を製造・出荷する）が始まり、Appleの商品販売に対する比重がどんどんApple Storeに傾いているような気がします。

地方のユーザーのように近くにMacintoshを取り扱うショップがない場合には、Apple Storeは大変便利なシステムです。できれば、iMacやPowerBook G3のメモリー増設、英語版（非JIS）キーボードの装着、周辺機器やソフトウェアの販売なども、Apple Storeのサービスに追加していって欲しいものです。



写真1●WWDC期間中の写真会場ではみんな座り込んでPowerBookを利用していました

それにしても、今回の新PowerBook G3は素晴らしいですね。メモリーは自分で増設しましたが、これが実に簡単でした。慎重にやっても10分程度で終わります。薄いし、軽いし、バッテリーの寿命は長いし（旧マシン比）、加えてうちのMac達の中では最速ではありませんか！　実際に使ってみると「デスクトップマシンみたいなじゃま物は必要ないんとチャウカ？」という疑念に襲われます（ゴメンネB&W G3）。昔ながらの「ちゃぶ台」（巨人の星参照）を使っている感覚です。じゃまな時はしまっておく。必要な時に取り出してその時の気分で使う部屋と場所を選ぶ。これって日本文化にスゴク調和しているような気がするんですが、どんなもんでしょうか？

前回お話したWWDCでの楽しみのひとつに「世界中のデベロッパーがどんなPowerBookを所有しているのか？」を確認することがあります（写真-1）。昨年までは、DuoやPB500シリーズ、PB1400やPB3400シリーズなどなど、さまざまな世代のマシンが混在していました。しかし、今回は見事にPowerBook G3一色。さすがにスペック飛躍の効果が大きかったのでしょう、一気に旧機種からの買い換えが進んだようです。

セッションの席で、大きな男たちが大きなスクリーンをガバッと開いてキーボードを打つ姿は圧巻であります。たまにVAIOなどのサブノートを使っている人もいましたが、その姿が妙に貧弱に見えて、意味もなく「G3の勝ち！」と赤旗を上げてしまいそうな私でありました（笑）。さて、WWDC'99に集った旧PowerBook G3のユーザーは、今回の新機種の魅力に打ち勝つことができたでしょうか？

変数とは何ぞや？

前回は「ディスクトップペットを作ろう！ 前編」という題目で音声認識やドラッグ＆ドロップによるユーザーとマスコットとのコミュニケーションについて話しました。今回はその後編で、ペットマスコット作成に不可欠な「変数」「予定」「実行条件」の利用法と、リアクションについてお話します。

前回はよりペットらしいペットマスコットを作成するためには、変数の上手な活用がポイントだと話しました。ペットマスコットを作成していると、ペットの「状態」によって、その行動やユーザーに対する反応を変える必要が出てきます。この場合のペットの状態とは何を意味するのでしょうか？

簡単な例として、まず生理的な欲求があります。食欲とか睡眠がですね。お腹が減ったペットは怒りっぽくなるでしょうし、眠たくなったペットは動かな

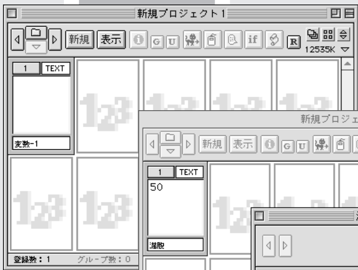


図1●変数フォルダーに変数を新規作成する



図2●変数セルのタイトルと内容を変更する



図4●ドラッグ＆ドロップで大量の変数を一度に登録する



図3●変数セルには文字列を入力することも可能



図6●マスコットメニューから「表示位置移動」を選択する

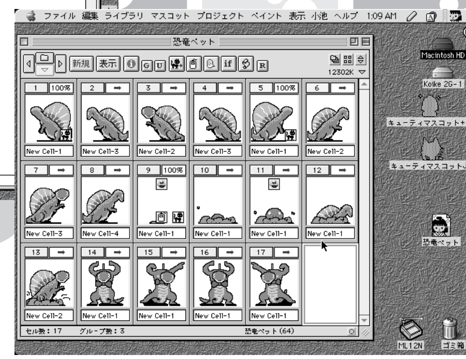


図5●変数を利用する例題のためにグループセルを描画する



図7●「X座標」と「Y座標」の2つの変数を用意する



図8●カラム内の数値を「#1」と「#2」に入力しなおす

くなるかもしれません。ペットの賢さや芸の上手さといった経験値も状態の一種です。また、マスコットのモニターの表示位置や動いている時間（年齢に当たります）などの物理的な要因もこれに当てはまります。

マスコット++には、こうしたペットの状態の保管場所として「変数」が用意されています。上記のような書き方をすると変数には非常に高度な「何か」を保存できると誤解されそうですが、実際に保存できるのは「数値」と「文字列」の2種類だけです。

マスコット++で変数を作成するには、変数フォルダーをオープンして新規ボタンをクリックします（図1）。セルの空白部分にはアニメセルとは異なり、画像ではなくテキストを入力します。ここに数値を入力すれば、その変数は数値専用として扱われます。

たとえば変数に「満腹」というタイトルを付けて50（初期値）という数値を入力します（図2）。この値がお腹の減り具合を表しているとします。その後、マスコットを起動し、プログラムなどでこの変数の値を変化させると、そのマスコットの空腹状態が変わるわけです。変数の値が100を越えれば満腹、ゼロに近づけばお腹が減って死にそうダ！　といった具合です。

変数には数値以外のテキスト（半角で63文字、全角で31文字以内）を入力しておくこともできます（図3）。ただし、こうした文字列変数に対してはプログラムで足し算、引き算などの演算を施すことはできません。変数セル内のテキスト内容はドラッグ＆ドロップで別のセルへ移動することができます（数値も同様）。テキストエディターで入力したテキストを、ドラッグして変数フォルダーにドロップすることも可能です。またreturnで区切られたテキストを「コマンドキー」を押しながら変数フォルダーへドロップすると、区切られた分だけの変数セルが自動生成されます（図4）。これは表計算ソフトなどで大量の数値を入力しておき、いっぺんに変数フォルダーに登録するのには便利な機能です。ぜひ試してみてください

変数を使ってみよう！

それではさっそく変数の使い方を練習してみることにします。例題として、ユーザーのマウスクリックでその表示位置が変わるマスコットを用います。まずはいくつかセルを描き、マウスクリックに反応するグループを作ります（図5）。次にグループを選択し、プログラム設定ウィンドウをオープンします。

マスコットの表示位置を強制的に移動させるためには、プログラムのマスコットメニューから「表示位置移動」を選びます（図6）。対象マスコットに自分自身を選んだ後、移動させたい場所の座標値（例題ではX=200、Y=100）をその横のカラムに入力します。これで、マウスクリックをするとモニターの（200,100）座標へ移動するマスコットのでき上がりです。

次に、このマスコットの移動座標値を「変数」から取ってくるように改良してみます。まず変数フォルダーに2つの変数を作り、「X座標」「Y座標」と名付けます。そこに移動させたいモニターの座標値（200と100）を入力してください（図7）。続いて先ほど設定したプログラムを再度表示し、カラム内の数値を「#1」「#2」へと入力し直します（図8）。さっそくマスコットの動作確認を行なってみましょう。マスコットがマウスクリックにより前例とまったく同じ位置へ移動すれば大成功です。ちゃんと変数内の数値が

プログラムに渡されて実行されている証拠です。

プログラムのパラメーターや実行条件のカラムに、先んじて定義しておいた変数の数値や文字列を代入したい場合があります。もうお気づきだと思いますが、マスコット++では、こうした用途のために変数の内部を表すための特殊文字列が定義されています。特殊文字列は文字列の先頭に「#」を付けます。「#」に続いて数値を記述すると、その番号の変数の中身を用いることになります。

たとえばアクションのスピーチのカラムに「#1」と記述すれば、「#1」と喋るかわりに、1番目の変数のテキスト内容を喋ってくれるわけです。ただしこの方法では変数の順番を後から変えると、対象となる内容も変わってしまいますので注意してください。

（例）

#1	1番目の変数の中身を代入します。
#2-#5	2番目から５番目のどれかの変数の中身を代入します。

上記の例のうち「#2-#5」という表記に関しては、後述するリアクションの章でお話しいたします。また「#」と同様に「&」に続い文字列を記述する場合には、タイトルがその文字列と一致する変数の中身が参照されます。

たとえばアクションのスピーチのカラムに「&Hello」と記述すれば、「Hello」と喋る代わりに、タイトルが「Hello」である変数を探して、そのテキスト内容を喋ってくれるわけです（図9）。変数名のサーチは半角文字、全角文字を区別しますので、タイトルに英数字を用いる場合には注意してください（プログラムのパラメーターには数値以外の文字を受け付けない種類もあります）。

（例）

&Hello	名称に「Hello」と付けられた変数の中身を利用します。

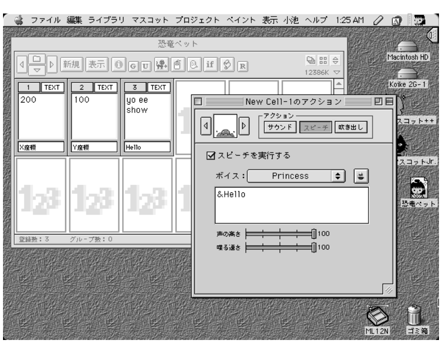


図9●変数に入力したのテキスト内容をスピーチで喋らせる



図10●プログラムのパラメータをランダム値発生用表記にする



図11●2つの変数にランダムに発生した値を代入する

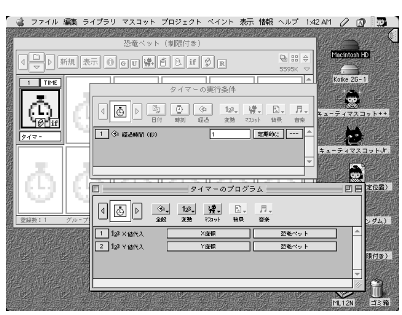


図12●マスコットの現在の表示座標値を変数に代入する

ランダム値を発生させる

次は変数やプログラムのパラメーターに「ランダム値」を代入する方法です。「ランダム値の発生」とは、指定した範囲内で任意の数値を自動生成する機能です。たとえば1から6の間の数値をランダムに発生させれば、サイコロをシミュレーションすることができます。ゲームやペットマスコットを作る場合にランダム値の応用は、作品の幅を広げるために必要不可欠なのです。

マスコット++では、プログラムでのパラメーターや変数に特殊文字を利用してランダム値をそのまま代入することができます。プログラムのカラムなどに「%」に続いて数値を記述してください。これにより、その数値自身を代入する代わりに、その数値の範囲内のランダム値を代入することができます。

（例）

%50	0から50までのランダム値を発生します。
%100-%500	100から500までのランダム値を発生します。
%-100-%100	-100から100までのランダム値を発生します。

先ほど示した表示位置を変更するプログラムのパラメーターを「%100-%200」「%50-%100」に変更してみてください（図10）。こうすると、マウスクリックをした時、第1パラメーター（X）には100から200の間の任意の値が、第2パラメーター（X）には50から100の間の任意の値がランダムに代入されます。つまり、マスコットはモニター上の（100,50）から（200,100）の矩形エリアの「どこか」に移動することになります。

この方法ではランダムに発生させた数値は直接プログラムのパラメーターに代入されています。発生させたランダム値を一度変数に保存する場合には、プログラムの変数メニューから「代入する」を選び、それぞれの変数名を設定してからカラムに「%100-%200」「%50-%100」と記載します（図11）。これにより、発生したランダム値は一度変数に保存され、その後にプログラムのパラメーターに渡ります。

まずはこうした表記を利用できるすべての文字入力カラムの一覧を上げておきましょう（表1）。最後のカッコ内は利用できる特殊文字を示しています。「%」の記載がない物はランダム発生は利用できません。また「実行条件」の日付、時刻、経過時間のカラムには上記表現は利用できませんので注意してください。

続いて、ユーザーがマウスクリックした位置がモニターの指定エリア内だったら、マスコットの位置を変更するという例題を考えてみます。こうした「〜

の時だけに」とか「〜の場合だけ」といった制限付きの処理には必ず「実行条件」を利用します。実行条件については、以前「衝突イベント」の時に解説してあります。

まずは1秒ごとにプログラムを実行する予定セルを作り、プログラムの変数メニューから「X値代入」と「Y値代入」を登録します。このセルによりマスコットの表示位置を「X座標」と「Y座標」の2つの変数に代入します（図12）。続いてマウスクリックに反応するグループを選択し、実行条件設定ウィンドウをオープンします。変数メニューで「X座標」と「Y座標」の2つの比較カラムを登録して、マウスクリックを受け付ける範囲を決定します。4つの数値と「あいだ」で指定した実行条件は（500,300）（1000,800）の矩形エリアを表しています。また、2つめの条件セルの演算子が「AND」であることに注目してください（図13）。

これにより、このマスコットは（500,300）（1000,800）の矩形エリア内でマウスクリックされた時のみ、表示位置を変更するようになります。つまりマウスクリックを受け付ける場所に制限を設けたことになります。

腹ペコのマスコット

今度はペットの欲求や気分をどうやってコントロールするのかを考えてみます。ここでは、ペットマスコットの食欲をコントロールしてみましょう。先ほど言及したように、最初に「満腹」変数を作成し、初期値として「100」を代入しておきます。これを通常の状態（お腹は減っていない）とします（図14）。次に予定フォルダーをオープンして、この「満腹」変数を定期的に減らすセルを登録します。予定セルの条件は「定期的」とし呼び出される時間は1秒ごととします。同時にこのセルには満腹変数から1を引くプログラムも追加しておきます（図15）。満腹変数を徐々に減らすことは、時間が経つにつれてペットマスコットのお腹が減っていく状態をシミュレーションしていることになります。

次はペットマスコットの表示です。まず空腹の状態に合わせたいくつかグループを用意します。区分けしたグループセルは、満腹変数が減っていくにしたがって機嫌が悪くなり、最後には「へろへろ」になるように描いておくのがベストでしょう。それぞれのグループには「表示条件」を設定します。条件として参照するのは満腹変数です。変数の範囲を区切り（たとえば80から100とかゼロ以下など）それを各グループに割り当てます。グループを選び実行条件で変数メニューから「満腹」を選びます。条件として「あいだ」を選択したら2つのカラムに「80」「100」などと入力してください



図13●マウスクリックに反応する座標位置に制限を付ける

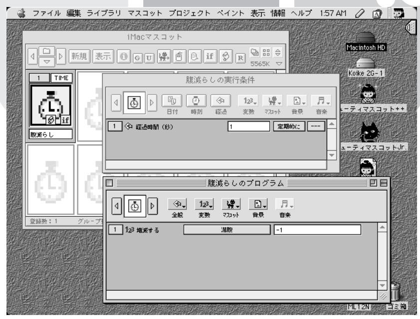


図15●予定セルに満腹変数を減らしていく処理を追加

- ➡コマンド受信イベントのコマンド文字列（#、&）
- ➡アクションスピーチのスピーチ用文字列（#、&）
- ➡予定セル「実行条件」の変数比較カラム（#、&、%）
- ➡マスコットセル「実行条件」の変数比較カラム（#、&、%）
- ➡プログラム・全般「文字表示」の表示文字列（#、&）
- ➡プログラム・全般「文字表示」の表示座標値（#、&、%）
- ➡プログラム・全般「選択ダイアログ」の指示内容とボタン（#、&）
- ➡プログラム・全般「スピーチ」のスピーチ用文字列（#、&）
- ➡プログラム・全般「URLリンク」のURL文字列（#、&）
- ➡プログラム・変数「増減」「乗算」「除算」「余り」「代入」カラム（#、&、%）
- ➡プログラム・変数「付加する」の文字列（#、&）
- ➡プログラム・変数「抽出する」の文字列（#、&、%）
- ➡プログラム・マスコット「表示位置移動」の移動座標値（#、%）
- ➡プログラム・マスコット「コマンド」の文字列（#、&）
- ➡プログラム・マスコット「拡大表示変更」の文字列（#、&）
- ➡プログラム・背景「スクロール」の移動値（#、&、%）

表1●特殊文字列が利用できる入力カラム一覧

（図16）。これにより、そのグループは満腹変数の値が80から100の「あいだ」の時だけ表示されるようになります。お腹が減った最悪の条件（満腹変数がゼロ以下）では、強制的にマスコットをQuitさせてしまうのも面白いかもしれません。

しかしこれではペットが消えていくのを黙って見ているだけで可愛そうです。そこで、ペットにご飯を与えて、満腹変数を上げる処理を追加しなくてはいけません。これには、前回ご紹介した「まりもん1号」君と「ケーキ」アイコンの仕組みを利用してみます。

SimpleTextなどのテキストエディターで、「ご飯」と記述したテキストファイルを作成します（ご飯の最後にreturnは入れないでください）。保存したファイルには、Finderの情報ダイアログで好みのアイコンをペーストしておいてください（今回はiMacのご飯ですのでCD-ROMにしてみました）。マスコットのセルには「ご飯」というコマンドに反応するセルを用意し、「TEXTドロップに反応する」オプションをチェックしておきます（図17）。

そして仕上げは、このセルに満腹変数をいくらか増加するプログラムを追加することです（図18）。こ



図14●満腹変数の初期値として「100」を代入する



図16●各グループの実行条件で満腹変数の範囲を指定する

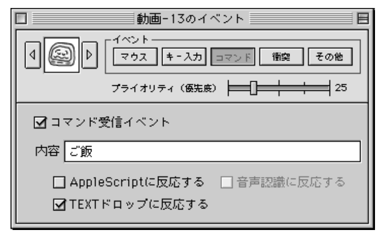


図17●「ご飯」コマンドに反応するグループを作成する



図18●「ご飯」コマンドを受け取ると満腹変数を増やす

マはマスコットのマ



図19●スピーチで喋る内容をランダムに選択できる



図20●吹き出しの「置き去り」機能で「うんち」を実現

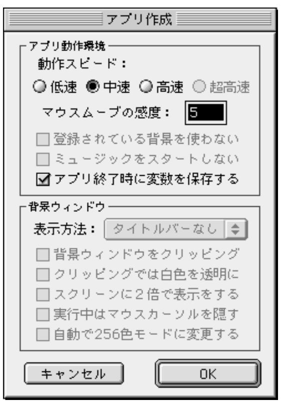


図21●「アプリ終了時に変数を保存する」オプションをチェック

の処理の追加により、ドラッグ＆ドロップでCD-ROMを食べたiMacは徐々に元気を回復することができるようになります。ここまでできたら、今度は「食べ過ぎ」や「好き嫌い」を制御するプログラムも追加してみると面白いかもしれません。

楽しいリアクション

変数やプログラムのパラメーターと同様に、飼い主のアクションに対するペットのリアクションにも「ランダム性」を利用することができます。たとえば、マスコット++では、すべてのイベントに対して複数のグループを割り当てることができます。つまり、マウスクリックにより、表示されるグループが5つあってもよいわけです。ユーザーがマウスクリックをした場合にどのグループが表示されるかは、マスコット自身がランダムに決めます。ただし、この方法では5つの違ったグループを作っておく必要があります。それでは、ひとつのグループで複数のアクションをランダムに切り替えるようなことは可能なのでしょうか？

「サウンド」や「吹き出し」に関してはちょっと難しいのですが、スピーチではこうしたことが簡単にできます。まず変数を5つ用意し、それぞれに喋らせたいテキストを入力しておきます。スピーチを実行するグループを選択して、アクション設定ウィンドウでスピーチを選びます。「スピーチを実行する」をチェックしてボイス（声）を選んだら、喋らせたい内容を入力する代わりに「#1-#5」と記載してください（図19）。

先ほど説明したように、この表記の意味は「1番目から5番目のどれかの変数の中身を代入する」となります。ユーザーからのアクションでこのグループが何を喋るのかは、5つの変数の中身からランダムに選択されます。つまり、ユーザーがマウスクリックをするまでは、何を喋るのかはわからないということです。

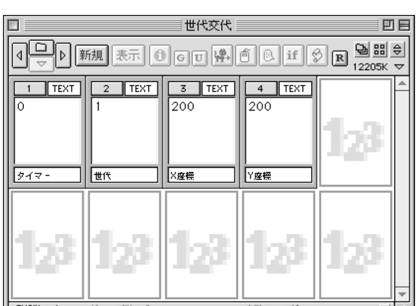


図22●世代交代マスコットのために登録されたいくつかの変数

またランダム性とはあまり関係ないのですが、「吹き出し」のちょっと変わった利用方法を紹介しておきます。吹き出しには「置き去りにする」というオプションがあります（図20）。このオプションをチェックすると、表示された吹き出しは消されることなく、ずっとMacのデスクトップ上に残ります。これは、ペットの「うんち」を実現するのにはもってこいの機能なのです（笑）満腹変数が一定量を超えると「うんち」を置き去りにするグループを作っておけばバッチリですね。

ただし、このままだと時間が経つにつれてMacのデスクトップが「うんち」だらけになります。これを掃除するのには、プログラムのマスコットメニューから「吹き出し消去」を利用します。どんな状況で「うんち」を片づけさせるのか？　ちょっとしたゲーム性を盛り込んでも面白いかもしれません。変数やプログラムを駆使してペットにどんなリアクションをさせてやるか？　これこそ作者のアイデアとセンスの腕の見せ所ではないでしょうか。

ペットの状態を保存する

もうお気づきかもしれませんが、設定した変数はアプリ化したマスコットの起動時に必ず初期値に戻ってしまいます。ということは、せっかく保存したペットの状態もアプリを起動する度にクリアされてしまうわけです。これではペットマスコットとして失格です。

そこで、マスコット++には、起動マスコットを終了しても変数をそのまま保存しておくオプションがあります。アプリ作成時に表示されるダイアログの「アプリ終了時に変数を保存する」オプションをチェックしてください（図21）。これにより、再起動した時にも変更された変数はそのままの状態で復帰します。つまり、ペットマスコットの年齢やお腹の減り具合もそのまま継続されるわけです。

逆にこのオプションを用いると、マスコットは2度と最初の状態に戻れません。たとえば、1度空腹で死んでしまい表示ができなくなったマスコットは、2度と起動することはないのです。オリジナルマスコットを複製して別の場所に保存しておけばOKですが、それを忘れると相当焦りますので注意しましょう！

前回にお話した「時間が経つにつれて世代交代するマスコット」を最後の例として挙げておきます。このマスコットは20秒経つとマスコットの世代を切り替え、どの時点でQuitしても、次回の起動時には適切な世代と表示位置で復帰します。各世代のマスコットはそれぞれ別々のフォルダーに登録されています。変数としては「タイマー」「世代」「X座標」「Y座標」が登録されています（図22）。



図23●Quit時にマスコットの表示座標を変数に保存する



図24●起動時に前回の位置からマスコットを表示する

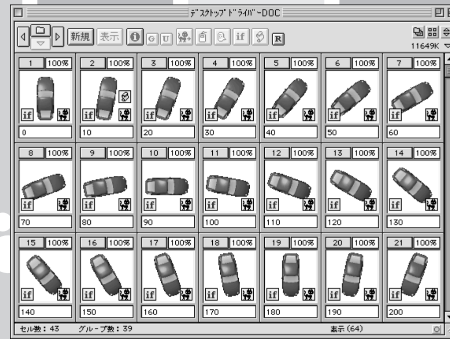


図26●「デスクトップドライバーNY99」マスコットのドキュメント

タイマーは予定セルにより増加します。また「世代交代」と名付けられた世代の切り替えタイミングを監視している予定セルがあります。これはタイマーの値を参照していて、適切な時間が来ると世代交代を実行します。世代が交代したら、それを記憶するために「世代」変数に世代数を代入します。「X座標」「Y座標」変数にはマスコットをQuitした時点の表示位置が保存されます。この処理は、各マスコットが終了イベント時に行ないます（図23）。マスコットを再度起動した時、前回と同じ位置から表示させるのは「起動時」と名付けられた予定セルの仕事になります（図24）。



図25●「デスクトップドライバーNY99」マスコットのアイコン



図27●「デスクトップドライバーNY99」マスコットの変数フォルダー

読者のマスコット紹介コーナー

さて最後は読者のみなさんからのマスコットを紹介するコーナーです。今回ご紹介するのはマスコット・ジェダイマスター（笑）野村一也さん作「デスクトップドライバーNY99」マスコットです（図25）。

これはMacのデスクトップ上を矢印キーによる運転でドライブできる楽しいマスコットです。左右矢印キーが車のハンドルの役割をしています。上矢印キーはアクセル、下矢印キーはブレーキに割り当てられています。今回は野村さんのご厚意によりドキュメントもCD-ROMに添付されています（図26）。

このマスコットは変数や実行条件の利用方法を勉強するのには素晴らしい教材です。ちょっと難解ですが、マスターの素晴らしいテクニックを参考にしてみてください（図27）。

エピローグ

前回お話したWWDC'99では、Apple社のキャンパスでBeerパーティがありました（写真2）。その時、ある社員の個室のブラインドが半開きのままで部屋の中が見えていました。どんな環境で仕事をしているのかな？　と興味津々で中をのぞいてみると、なんと壁のホワイトボードに「iMac II」なるマシンのスペックがそれとなく書かれているではありませんか！

128MB、G4、600-800MHz、24GHD、ATI Rage 256 Pro. etc……

「おおっ、大スクープだ！」とは思いませんでしたが(笑)、面白いので日本のアップルの社員達にも教えたら「こりゃぁジョークですね！」と笑っておりました（顔はひきつっていなかった)。さすがはAppleの社員！　なかなか粋なことをやってくれます（もし本当ならもっと粋なのですが)。この原稿を書いている時点では、まだコンシューマーポータブル（iBook）は発表されていません。相変わらず噂だけはいろいろと飛び交っております。こうした噂で一喜一憂できるのも、Macユーザーならではの「娯楽」かもしれませんね？　他のメーカーのマシンではこうはいきませんもの……。

さて、何度もお話していますが、マスコットに完成はありません。最初から大作は狙わず、少しずつ育てて（改良して）じっくり楽しみましょう。毎日起動せずにはいられない愛しいペットができ上がったら、ぜひ私にも紹介してくださいませ。次回は「マスコットでゲームにチャレンジ！ 前編」という題目で、マスコットの全能力を駆使した大作ゲーム（本当かぁ？）の開発に突入したいと考えております。お楽しみに！



写真2●Apple社のキャンパスで行われたBeerパーティの様子

マスコットニュース

キューティマスコットに関する詳しい情報をお求めの方は（株）コーシングラフィックシステムズのホームページにおいでください。キューティマスコットJr.に関しては英語版のページも用意されています。

英語版のページからは「Santa Mascots」（ATSUKOさん作）という、それはそれは素晴らしい作品をダウンロードすることができます。まだ、サンタさんに会ったことがない方は（時期はちょっと早いですが）ぜひダウンロードしてお楽しみください。物作りの素晴らしさが実感できると思います。

キューティマスコットJr.の英語ページは以下のURLアドレスです。
http://www.kohshin-graphic-sys.com/e_version/mascot_e.html

辛口！

現場が教える 本音DTP講座

一般的なカラー印刷物は、CMYBkという4原色のインクを使い、カラーを表現しています。また、モニターなどはRGBという3原色で、カラーを表現しているのは皆さんご存知でしょう。しかし、このようなCMYBkとRGBがどのような関係になっているのでしょうか。色とはそもそも、どのようなものなのかというと、感覚的にはわかっていても、説明しようとすると難しいものです。

また、よく色校正に対する赤字で、「濁りおさえる」や「明るく」といった指示を見かけます。しかし、その色を見る光源が違えば、当然色の見え方も違うわけで、極端に言えば赤いライトの下で見れば赤く、青白いライトの下で見れば青白く見えるわけです。このような現象は、物理的になぜ起きるのでしょうか。

最近ではHi-Fiカラー印刷といった新しい技術も登場してきました。これは、CMYBk以外に数色の補色を加え、その色域を広めることが目的です。また、ICCプロファイルなどを使ったカラーマネージメントは、皆さんも非常に関心が高いと思います。しかし、Hi-Fiカラー印刷のことを理解したり、カラーマネージメントを行なうには、色に対する基本的な知識が必要です。今回はDTPだけではなく、カラー全般に対する基礎知識として、光と色のことを学びたいと思います。中学校や高校時代に学んだことの復習も兼ねて、ご一読ください。

第6回 DTP基礎

文◉佐々木 剛 有限会社イメージエクスプレイン

光と色の概念

光の定義

光とは、テレビやラジオなどといった電波や、レントゲン写真などに用いられるX線と同じ電磁波の一種で、波としての性質と粒子としての性質があります。電磁波はその波長によって分類され（図1）、波長を表す単位としてnm（ナノメートル）が用いられます。

一般的に光と呼ばれているのは、この電磁波のなかで紫外線と赤外線に挟まれた一部分です。波長にして約360nm～780nmまでの部分を可視光域と呼び、この波長域の放射エネルギーだけが人間の視神経を刺激し、色として感じているのです。

しかし可視光域であってもその両端では、ほとんど色としての感覚がなくなる（見えなくなる）ので、400nm～700nmまでが光の領域とされることが多いようです。つまり、400nm以下が紫外線、700nm以上が赤外線となります。

光のスペクトル

太陽光のような白色光をプリズムに通すと、図2のような色の帯に分かれます。これを光のスペクトルといいます。

これは白色光に含まれる各波長光が、それぞれ屈折率が異なるために、プリズムによって分光され、いろいろな色を示す結果になるわけです。このように400nm～700nmをすべて含んだスペクトルを、「連続スペクトル」といいます。

しかし、水銀灯やナトリウム灯といったよ

講　座 ❷

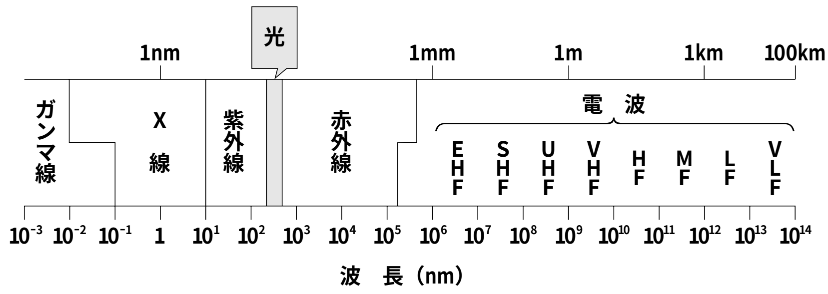


図1　電磁波のなかで、光の領域は非常に少ないことがわかる。電波にあるUHFやVHFはテレビのもつ領域であり、HFやMF、LFなどはラジオの領域である

著者紹介

◉

SASAKI Takashi



佐々木　剛

都内にて、プリプレスコンサルティング会社を主宰。DTPの普及率が、加速度的に高まっているせいか、非常にハードな毎日である。仕事の依頼は増える一方だが、私のCPU（脳みそ）のクロックは速くはならないので、溜る一方である。アルバイトでもいいから、秘書を雇おうかと、真剣に考えている。

うな、特定の波長光しか持たない光源から発せられる光は、当然ながらその波長光のみでそれを「輝線スペクトル」といいます。水銀灯では数本の輝線スペクトルに、ナトリウム灯では1本の輝線スペクトルになります。

プリズムによって分光された光は、波長としては非常に限られた範囲ということになり、一般的には「単光色」といいます。これは、もっとも純粋な光固有の色であり、存在する色のなかではもっとも純度の高い色といえるでしょう。このような単光色は次のような波長範囲で分類されます。

約400nm以下 ……紫外線（Ultra Violet）
約400〜450nm …紫（Violet）
約450〜500nm …青（Blue）
約500〜570nm …緑（Green）
約570〜590nm …黄（Yellow）
約590〜610nm …橙（Orange）
約610〜700nm …赤（Red）
約700nm以上 ……赤外線（Infra-Red）

このように各色の波長範囲は、色によってことなり、赤がもっとも広く、黄や橙は非常に狭い範囲ということがわかります。可視光はその2/3が赤と緑に占められ、その他の1/3を紫と青が占めていることになります。

したがってスペクトルを要約すると、400nm〜500nmの青紫色光（Blue Violet）、500nm〜600nmの緑色光（Green）、600nm〜700nmの赤色光（Red）に要約でき、これが光の三原色となるわけです。

物体の色

皆さんの目には、実にさまざまな色が見えていることと思いますが、これらは「無彩色」と「有彩色」に大別することができます。無彩色は白から黒までの、いわゆるグレー調を意味し、有彩色は無彩色以外のすべての色のことをいいます。

さらに、太陽やライトなどのように、物体そのものが発光して見える色を「光源色」といいます。また、印刷物のように物体そのものは発光せず、光源から得られる光によって見える色を「物体色」といいます。

それではリンゴが赤く見えたり、ステンドグラスがさまざまな色に見えるのは、どうしてなのでしょうか？　もしその物体が、すべての波長の光を等量ずつ反射ないし透過すれば、光源色そのままのスペクトル分配で目に入ることになります。つまり、光源色が無彩色の白色光源である場合、白やグレーあるいは黒といった無彩色になるわけです。

しかし、白色光のなかにある特定の波長の光だけが吸収され、その他の波長の光が反射ないし透過されれば、目に入ってくる光は色の着いた有彩色となります。つまり、リンゴが赤く見えるということは、リンゴが赤色の波長の光をよく反射し、その補色である緑色と青紫色の波長の光を多く吸収しているということなのです。その結果、リンゴが赤く見えるわけです。

このように、物体に色が着いて見えるということは、その物体が特定の波長の光を反射することにより、その色に見えるわけです。しかし、物体を照らす光が特定の波長しかもたない光であれば、色も当然ながら変わって見えます。白い紙地に赤い図形があり、赤い光を当てると、全体が赤く見えるのはこのためです（図3）。

これ以外にも、光の散乱や干渉といったような現象によっても、色が見えることがあります。

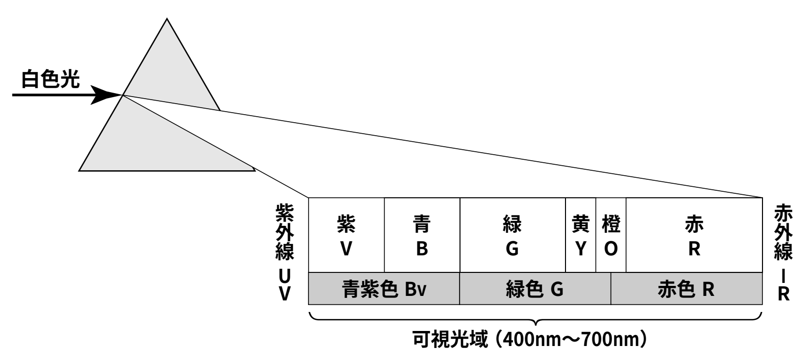


図2　プリズムを使い、白色光を分光したところ。一つの光（白色光）が6色に分かれる。小学校の理科で、実験した読者も多いと思う。数値で見るとわかりにくいが、図のように各色の幅にかなりの差がある。しかし、光の三原色であるRGBvでは、各色200nmで均等である

辛口! 現場が教える本音DTP講座

三原色

さまざまな色の再現や混合において、基本となる原色は、光のスペクトルに並んだ6色の単光色ではありません。19世紀の初頭にヤング・ヘルムホルツは、さまざまな色をつくり出す最小の色数は3つである、といった「三原色理論」を提唱しました。一般的なカラー印刷やカラーテレビなどは、この三原色理論に基づいています。

三原色理論では、2通りの方法で色を表現します。ひとつは色光による混色法で、各色を混ぜれば混ぜるほど白くなる「加法混色」というものです。もうひとつは、日常的に目に見える物質の大半を占める混色法で、絵の具のように各色を混ぜれば混ぜるほど黒くなる「減法混色」です。

加法混色に用いられる三原色は、青紫（Bv）、緑（G）、赤（R）になります。モニターやカラーテレビなどは、この加法混色による三原色を用いてさまざまな色を再現してします。またこの三原色は、光のもっとも基本的な三原色で、「第一次三原色」と呼ばれています。

減法混色とは、白色光から白色光の構成要素であるR・G・Bvを減じていく方法です。つまり、減法混色の三原色は、第一次三原色に対して補色であるシアン（赤の補色）、マゼンタ（緑の補色）、イエロー（青紫の補色）の三色になり、この三原色を「第二次三原色」と呼びます（図4）。

カラー印刷やカラープリンターでは、この減法混色の三原色であるC・M・Yを用いています。本来は、このC・M・Yを等量ずつ塗り重ねていけば、白からグレー、黒までの無彩色になるはずです。しかし、実際の印刷インクは図5のように、各色に不要な成分が混入しているため、赤味がかったような有彩色になってしまいます。このため、一般的にグレーは各色のバランスを変えて再現します。たとえば、Photoshop 5.0のある設定では、50%グレーをC45%、M35%、Y37%のバランスにすることによって表現しています。

色温度

色温度とは、光源の色質を数値的に表す単位で、物理学上で使われる絶対温度であるケルビン温度（K＝－273 ℃）で表記されます。たとえば、あらゆる波長の光を完全に吸収する、理想的な黒体に熱を与えていくと、温度が上昇し、やがて光を発するようになります。この光は温度の上昇に伴い、赤色から黄色を経て5,500 K前後で白色になり、さらには青色になっていきます。

皆さんがふだん目にする光源には、さまざまなものがあります。蛍光灯や家庭用電球、太陽光などが一般的ですが、そのどれもが各々の色温度を持っています。色温度とは、色質を表す単位で、同じ物体でも光源自体が変われば色温度も変わり、当然見かけの色も変化します。つまり、色校正や写真などの原稿を見るときは、一定の色温度下で判断しなければならないのです。「カラーポジを客先で見たときは赤味がかっていたのに、製版会社で見たら青かった」などということがあるのは、このようなことが原因です。

きちんとしたカラーマネージメントを行なうためには、カラーポジを見るときはカラービュワーで、色校正などの反射物を見るときには、色評価用の光源下で判断を下さなければなりません。標準的な白色光の色温度は、5,000 K～5,500 Kぐらいになります。

色の管理

デバイスインデペンデントカラー

カラー印刷物を作成するとき、色を数値化することは非常に重要なことです。しかし、ふだん皆さんが使っている、「C80%＋M50%」といったような数値は、本当にひとつの色だけを表しているのでしょうか？　カラー印刷における色再現では、たとえ光源が一定でも用紙や印刷インクの違いにより、見かけの色が変化してしまいます。RGBにおいても、たとえばAdobe RGBやCIE RGBなどRGB色度座標に違いがありますし、また各モニターによって発色性の違いがありますから見かけに差異が出てしまいます。

つまり、色を再現する媒体にその色が依存してしまうのでは、基準を決めて統一化することができないのです。このような問題を解決するためには、「デバイスインデペンデントカラー」と呼ばれる、色を再現する媒体にその色が依存しないカラースペースが必要となります。デバイスインデペンデントカラーには、1976年にCIE（Commission Internationale de l´Eclairage：国際照明委員会）が

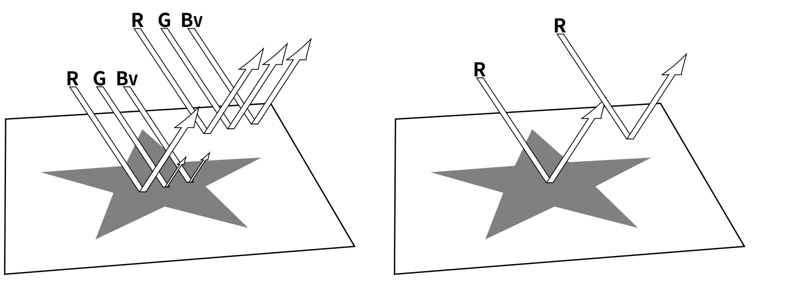


図3　白い色紙に、赤い星が描かれていると思って欲しい。左図のように、白色光に照らされると、白地はすべての色を等量ずつ反射するが、赤い星の部分は赤色光(R)を大量に反射し、その他の色の光は少量しか反射しない。また、照らす光が赤色光のみの場合は、右図のようになるので、目には赤い１枚の板のように見える

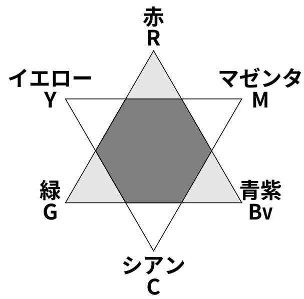


図4 グレーの三角が第一次三原色、白い三角が第二次三原色になる。中心は第一次三原色では白色、第二次三原色では黒色となる。中心に対して反対側が補色となり、たとえば赤の補色はシアンになる

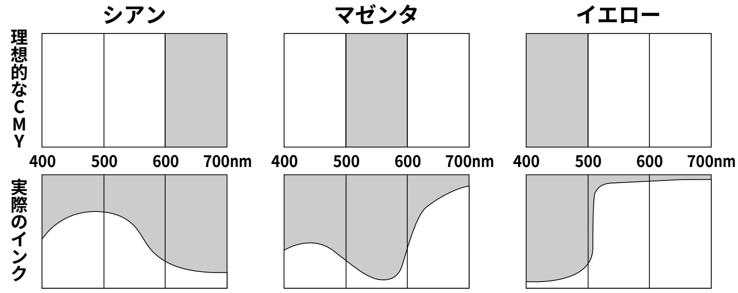


図5 上の3つが、理想的なCMYにおける分光反射曲線。下は実際のインクの値である。白い部分が反射で、グレーが吸収である。イエローは理想値に近いが、シアンはイエローとマゼンタがかなり混入し、マゼンタは多くのイエローと少量のシアンが混入していることがわかる。インクメーカーにより違いはあるが、おおむねこのような値である

定めた「CIE L*a*b」(図6)などがあります。

このカラースペースは、三次元の色立体モデルで、縦軸である「L」は色の明るさを表し、L＝100では白、L＝0では黒になります。また、横軸の「a」はプラスで赤、マイナスで緑、「b」はプラスで黄、マイナスで青になり、各々数値が増えることによって彩度が増します。デバイスインデペンデントカラーには、このほかにCIExyzカラースペースがあります。CIE L*a*bカラースペースは主に物体色を、CIExyzカラースペースは主に光源色を表すときに用いられます。

キャリブレーション

最近は、カラーマネージメントという言葉をよく耳にします。しかし、このカラーマネージメントを行なうためには、まず「キャリブレーション」と呼ばれる色合わせを行なわなければなりません。なぜなら、同じデータを使ってカラープリンターから出力されたものと、カラー印刷されたもので色に相違があっては困ります。さらに、モニターで見える色がまったく違ったりするなど、媒体ごとに色が異なっていたら何を基準にすればよいのかわかりません。

カラー印刷物を作成する前提で、ICCプロファイルを用いない簡単で実用的なキャリブレーションを行ないましょう。まず自分なりのカラーチャートを作成し、付き合いのある出力センターや製版・印刷会社に、出力・印刷（色校正）を依頼します。この際、「キャリブレーション用カラーチャートなので、必ず標準濃度で印刷してください」と、ひと言つけ加えます。仕上がってきた印刷物に対して、モニターやプリンターの色を目視で合わせていきます。測色機などがなくても、この方法でかなり落とし込むことができます。

もしも、依頼した出力センターや製版・印刷会社でない会社に仕事を発注したとしても、インクや標準濃度は極端には違いがありませんから、まったく異なった結果にはならないはずです。

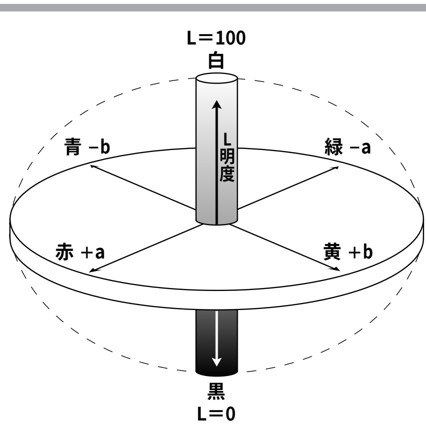


図6 CIE L*a*b*の色立体モデル。縦軸がLで明度を表し、一番下が黒、一番上が白である。真ん中の円は色相を表し、プラスとマイナスで補色関係を示している。CIE L*a*b*は補色同士の色が、同時に存在しないという原則で成り立っている

実際の問題点

インクや標準濃度は、極端に違いがないはずなのですが、筆者は多くの出力センターや製版・印刷会社が厳密な濃度管理を行なっているとは思えません。先日あるデザイン会社でずいぶんと青味がかった色校正を見かけました。データを確認したところ、そのような色になるとはとても思えない数値でしたので、自社に色校正を持ち帰り、反射濃度測定機で測定した結果、とても標準的な濃度バランスとは思えない値を示したのです。

この仕事を受注した印刷会社に、どのような濃度バランスで刷っているのか尋ねたところ、「普通に刷っている」と答えるのみです。普通が何かは不明ですが、この印刷会社は反射濃度測定機すら持っていませんでした。

このようなケースは、非常にレアなケースだと思いたいですが、ICCプロファイルの重要性が各所で聞こえるなか、自社のプロファイルを作っている印刷会社が少ないのは、非常に残念です。しかし、今後は自社のプロファイルを用意できない印刷会社は、確実に受注が減るように思います。

＊

次回は筆者の都合により、お休みをさせていただきます。10月号よりリニューアルして再開しますので、ご期待ください。

Q&Aコーナーは、引き続き募集中です。Virtual MACLIFE（http://www.bnn.co.jp/MACLIFE/）の掲示板「MACLIFE会議室」でお待ちしています。こちらは随時ご返事しますので、よろしくお願いします。

[Design & Layout'Usui Design Office]

DTP ユーザー強化連載

AppleScriptで楽々Quark ⑥
——はじめてのFace Span

CD-ROM DEMO

倉持 哲也 (株)千明社 システム開発課

最近はAppleScript関連の話題で目立ったことは特にないが、年内にもAdobeから発売が予定されているという「InDesign」、そしてそれに対抗する「QuarkXPress 5.0」など、次世代の編集ソフトではAppleScript対応がすでに発表されている。新しいソフトが出回ればそれに付随するかのように、ユーザーから操作感にまつわる不満が湧き出てくるだろう。それらの不満をできるだけ早く汲み取って、作業を軽減する便利なツールを実現すれば、現場の生産性も少なからず向上するだろう。

データベースパブリッシング！

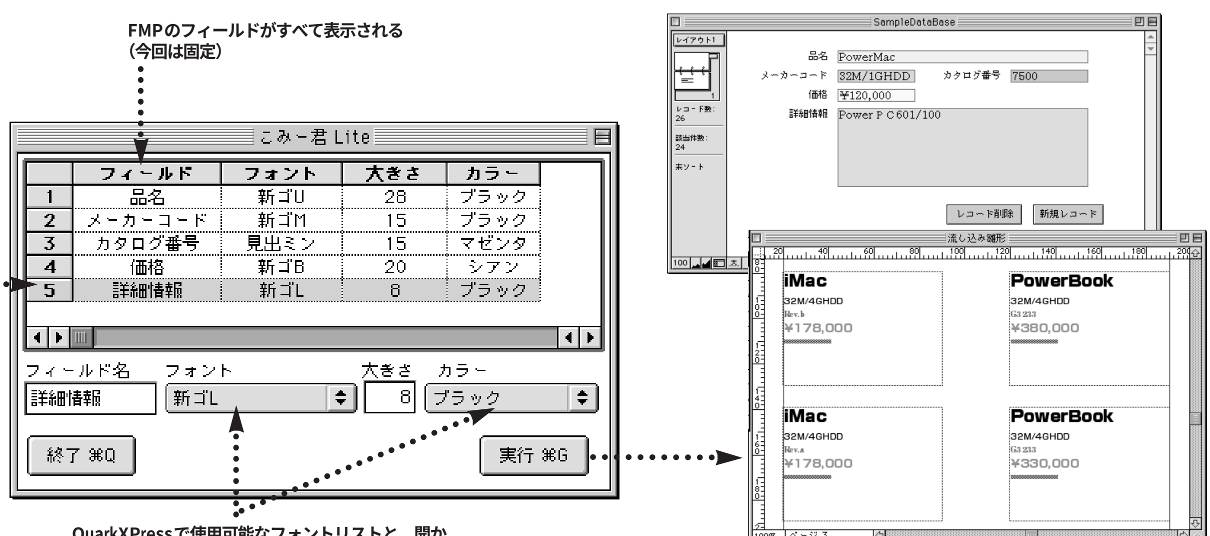
前回の連載までカラー管理ツール「わ〜いMCK Lite」の作成を紹介してきたが、今回から新しいツールの作成を紹介する。

商品カタログやチラシなどを作成する場合、決まったカタチの商品スペックや値組などにアタマを悩まされるときがある。少し前なら、多少の金額がかかっても電算写植でバッチ処理で一気に組み上げたかもしれないが、Mac OS、しかもQuarkXPressにはバッチ処理的な機能は搭載されていない。

当然、注目されるのがAppleScriptだが、スクリプト編集プログラムで作成するよりFace Spanならではのツールを考えてみよう。

前々回のコラムでファイルメーカーPro（以下FMP）からQuarkXPressへ流し込むツール「こみー君」を紹介したが、予想外にも反響があり、問い合わせが多数あった。それだけデータベースからQuarkXPressへ流し込むこと（データベースパブリッシング）に関心が高いことがうかがえる。そこで今回も「わ〜いMCK Lite」同様「こみー君Lite」の作成に取り組む。

条件はFMPがインストールされていること。Macのデータベースといえば、FMPか4Dというくらい、FMPは一般的で、しかもAppleScriptから制御できるデータベースだ（最近、Valentinaという AppleScriptから制御できるデータベースエンジンがAppleScript開発者たちの間で人気がある。このソフトについてはいずれ紹介したい）。オンラインマニュアルも比較的わかりやすいので、これを機会にチャレンジしてみるのもいいのではないか。



FMPのフィールドがすべて表示される（今回は固定）

テーブルコントロールの行を選択すると、流し込むFMPのフィールドに設定するフォント、大きさ、カラーのデータが表示され更新が可能になる

QuarkXPressで使用可能なフォントリストと、開かれているドキュメントで使用されているカラー名の一覧が表示される。リストを選択したと同時に、テーブルコントロールの該当する部分が更新される

FMPのフィールドデータをアプリケーション上で読み込み、QuarkXPressへフォント、大きさ、カラーを設定して1レコードにつき1テキストボックスとして流し込んでいく。レコード数が多い場合は自動的に改ページもする

どのようにして流し込むか？

前ページ下図にアプリケーションの仕様をまとめた。どのようなFMPのデータベース構造でも、指定したフィールドの内容を指定した設定（フォント、カラー等々）で、指定した位置へ流し込む、という汎用性の高いものがデータベースパブリッシングを実現するアプリケーションの「究極の目標」だと思うが、内容が非常に複雑になることやQuarkXPressのさまざまな制限がつきまとうため、今回は汎用性には目をつぶり、機能的には乏しい仕様にした。

FMPからQuarkXPressへ流し込む手法はいくつか考えられる。公開している「こみー君」ではQuarkXPressのタグを、FMP上でフィールド設定などを駆使して付加してから、ファイルへいったん保存し、QuarkXPressへ流し込むという手法を取っているが、今回はそれとは少し異なり、FMPのフィールドデータを読みとりQuarkXPressへ直接流し込み、QuarkXPress上でフォント、カラーなどを設定することにした。

文字列に対する自由度はかなり制限されるが、FMPからQuarkXPressへ流し込む第一歩として要点を把握してほしい。

準備 ──1

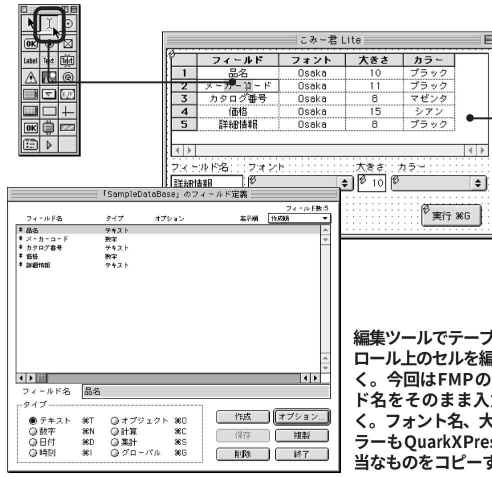
FMPのデータベースとQuarkXPressに流し込むためのひな形を用意した。実行する際に、これらが開かれている必要がある。双方とも、今回のサンプルのために専用に用意したので、自分でを試す場合は、２つのファイルには何も手を加えずに実行してほしい。

準備 ──2

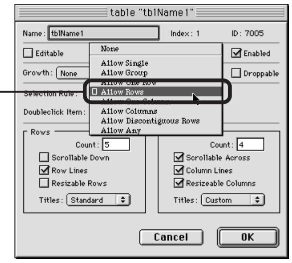
テーブルコントロールに表示するフィールド名、フォント、大きさ、カラーはFace Span上で編集する。また、特定の行を選択したときに、列すべてをハイライトするように設定する。その他のコントロールは特別なことはしないので、説明は省かせていただく。

フォント名とカラー名をセット

２つあるポップアップへはQuarkXPressで使用可能なフォント名と、カラー名を表示する。特にフォントリストはfont listプロパティですべてを得ることができるが、リスト形式になっていることと、管理IDも一緒に出るためPopupメニュー用に処理しているのがわかる。カラー名は、これまでの連載ですでに説明しているものと同じやり方だ。Popupへデータをセットする場合、contents of popup ～としているところに注意したい。



編集ツールでテーブルコントロール上のセルを編集していく。今回はFMPのフィールド名をそのまま入力していく。フォント名、大きさ、カラーもQuarkXPressから適当なものをコピーする



テーブルコントロールをマウスでクリックした場合、その行だけを選択するように設定する

テーブルコントロールが選択されたとき

テーブルコントロールを選択すると、該当する行のフィールド名、フォント、大きさ、カラーが各コントロールへ表示され、QuarkXPress上で使用できるフォントやカラーを選択し、変更と同時にテーブルコントロールの表示も更新されるようにする。これは、いっけん簡単そうに見えるが、手こずる場合が多い。特にテーブルコントロールを選択したときに発生するselection madeイベントはマニュアルに詳しく載っていないためか、わかりにくいということもある（筆者も試行錯誤のうえ、この手法を見つけた経緯がある）。

ウィンドウが開く時にフォント名、カラー名をセットするスクリプト

```
on prepare theObj
        ──表示するウィンドウを中央に表示させる
        set position of window "Win1" to centered in main

        ──フォントメニューにフォントをセットする
        tell application "QuarkXPress 4.05"

                set flist to ""
                set fli to font list
                set clr_text to ""

                ──ドキュメントが開かれているかどうか
                if (count document) as integer = 0 then
                        display dialog "ドキュメントが一つ以上開かれていないため、カラー情報が取得できませんでした。" buttons {"OK"} default button "OK"
                        error number -128
                end if

                ──フォントリストをGetする
                repeat with fcnt from 1 to (count item of fli) as integer
                        set flist to flist & (name of item fcnt of fli) & return
                end repeat

                ──ドキュメント内のカラーをGetする
                tell document 1
                        set clr to count every color spec──ドキュメントのカラー数がいくつあるかカウントする
                        repeat with n from 1 to clr
                                tell color spec n
                                        set clr_text to clr_text & return & name & return as text
                                end tell
                        end repeat
                end tell

        end tell


        set contents of popup "popName1" to flist
        set contents of popup "popName2" to clr_text

end prepare
```

テーブルコントロールに記述するスクリプト

```
――Tableコントロールがクリックされたときの処理
on selection made theObj

    set actRow1 to (item 2 of (selection of table 1 as list) as integer) ――現在選択されている行
    set contents of textbox "txtName2" to row actRow1 of column 1 of table 1 ――フィールド名
    set selection of popup "popName1" to (row actRow1 of column 2 of table 1) as string ――フォント
    set contents of textbox "txtName1" to row actRow1 of column 3 of table 1 ――大きさ
    set selection of popup "popName2" to (row actRow1 of column 4 of table 1) as string ――カラー

end selection made
```

ポップアップメニューに記述するスクリプト

```
on selection made theObj

        ――フォントが変更されたとき、Tableコントロールのフォントの部分を選択されたフォント名に変更する
        set actRow1 to (item 2 of (selection of table 1 as list) as integer) ――現在選択されている行
        set row actRow1 of column 2 of table 1 to contents of selection of popup "popName1"
end selection made
```

実行ボタンに記述するスクリプト

```
on hilited theObj ――流し込み処理実行

        ――FMPのレコード数をGetする
        tell document 1 of application "ファイルメーカー Pro"
                show layout "レイアウト1"
                set rcd_cnt to count record
        end tell

        tell document 1 of application "QuarkXPress  4.05"
                set current page to page 1 ――流し込み開始ページを1ページからにする
                set box_cnt to count every text box of page 1 ――ボックスの数
                set box_inc to 1 ――現在どのテキストボックスに流し込んでいるかを示す変数

                repeat with roop_cnt from 1 to rcd_cnt ――FMPのレコード数繰り返す

                    set RData to my GetFmpData(roop_cnt) ――レコード内のフィールドデータを得る

                        repeat with ParCnt from 1 to 5 ――フィールドの数繰り返す
                            tell text box box_inc of current page
                            set paragraph ParCnt of contents of text 1 to item ParCnt of RData & return
                                    set properties of paragraph ParCnt of contents to
{font:(my TableDataGet(ParCnt, 2) as string), color:(my TableDataGet(ParCnt, 4) as string), size:(my
TableDataGet(ParCnt, 3)) as real}
                                    end tell
        end repeat

        set box_inc to box_inc + 1 ――次に流し込むテキストボックスの番号をセットする
        if box_inc > box_cnt then ――もし、番号がテキストボックスの総数を越えていた場合改ページ処理をする
                make spread at end

                set current page to (page ((index of current page) + 1)) ――改ページをする

                            tell current page
                                    set master spread to spread 1 of master document 1 ――
マスターページの内容を割り当てる
                                    end tell

                                    set box_inc to 1
                            end if

                end repeat --with roop_cnt from 1 to rcd_cnt

        end tell --document 1 of application  "QuarkXPress  4.05"
        beep
        display dialog "終了しました"

end hilited

――ファイルメーカーのレコードからデータGetする
on GetFmpData(RPoint)

        tell document 1 of application "ファイルメーカー Pro"
                return {cell 1 of record RPoint, cell 2 of record RPoint, cell 3 of record RPoint, cell 4
of record RPoint, cell 5 of record RPoint} as list
        end tell

end GetFmpData

――配置されているTableコントロールから設定したフォントなどの設定値をGetする
on TableDataGet(dRow, dCol)

        return row dRow of column dCol of table 1

end TableDataGet
```

設定値を更新する

ポップアップメニューのフォントやカラー名が選択されたとき、selection madeイベントが発生する。テーブルコントロールも同様のイベントが発生するので、混乱しないよう注意したい。

現在選択されているテーブルコントロールの行を得て、該当する列を直接指定してセルの内容を書き換えている。

FMPからQXPへ

実行ボタンを押したときのスクリプトは長くはないが、処理内容はけっこう複雑になっている。解析するには時間がかかるかもしれない（コメントを参考にしてほしい）。

まず、FMPの総レコード数が何件あるか、QuarkXPress側に流し込むテキストボックス数がいくつあるかなど、繰り返し処理をする際に必要な情報を、先に得る必要がある。

FMPから特定レコードのフィールドデータを得る処理はサブルーチン化した（tell application "QuarkXPress"内にこの処理を挟むとうまく処理できなかったため）。FMPのAppleScriptはQuarkXPressとよく似ているため、慣れるまでそう時間はかからない。むしろ、レコードからフィールドのデータを読み出すだけの処理であれば、今回のような処理を覚えてしまったほうがよい。

戻り値をリスト形式で返しているところも、処理をできるだけ簡略化するうえで重要なポイントだ。

データをテキストボックスへ流し込む処理だが、今回は単純にフィールドごとに改行を入れてからフォントなどをセットするようにした。

Face Spanアプリケーションでフォントなどを設定したい場合、tell application "Quark XPress" 内で、Face SpanのTableコントロールを直接指定することはできないため、FMPからフィールドデータを読みとる処理と同様に、サブルーチン化することでわかりやすい内容になる。

ちょっとめんどうなのが改ページ処理だ。今回はマスターページを利用し、いちいちテキストボックスを作成せずに流し込みができるようにしたが、1ページのボックス数をあらかじめカウントし、1レコードを流し込みした後に変数をインクリメント（+1）してから、ボックス数を超えるようなら、改ペー

ジ処理をする。初心者でよくありがちなのだが、改ページをする場合、単にmake new pageとすると、横方向にページが追加されるだけだ。見開きドキュメントでない場合は、make new spreadとしてスプレッドを追加したあとに、master pageを指定する。

雑記と次回予告

今回の例は、DBPを目的としたアプリケーションの一例として挙げたが、「その仕事にしか使えない」アプリケーションなので、改善点としては、「どんな仕事でも使える」汎用性の高いアプリケーションということになる。

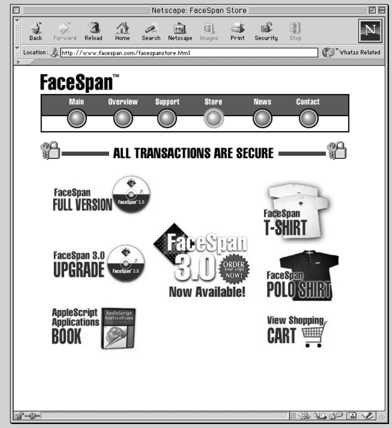
流し込みたいFMPのフィールドと、そうでないフィールドの設定、文字に対してのさらなる属性の増加、タグをつけて自由度の高いテキストを流し込む、条件によってテキストボックスの位置を変更したいなど、市販のデータベースパブリッシング用のXTensionに迫る（もしくは超える）機能も、Face Spanを用いれば簡単ではないが可能だろう。

前回、OSAXを多数紹介しているHome Pageとして狩野氏の「AppleScript Lab.（http://www.m.ehime-u.ac.jp/%7Ekarino/applescript/）」を紹介したが、URLが記載されていなかったので改めて紹介しておく。

本来ならばこの連載も今回で終了予定だったが、筆者の要望と編集部のご厚意、そして読者の熱いご支持で、あと数回連載を続けることになった。

次回から最終回まで、FMPとQuarkXPressを連携した（できれば画像も含めた）、データベースパブリッシングをテーマに連載を続けていくつもりだ。

■Face Spanの情報・購入について



Face SpanのHome Page。支払いはクレジットカードのみだが，確実に入手できる。購入時の為替レートにもよるが3万円程度●http://www.facespan.com/

※著者紹介
倉持 哲也
1974/11/27 生まれ。（株）千明社に勤務する社内SE。不況のおり、ありがたくもらったボーナスで電動歯ブラシなるものを購入した（衝動買いともいう）。歯並びがよくないので、こういった便利品にはついつい手を出してしまう。噛み合わせが悪いと、集中力が落ちて、肩コリもひどくなるらしいので、皆さんも歯の健康には十分注意しましょう。
URL：http://www.asahi-net.or.jp/~qq8t-krmc/
E-mail：qq8t-krmc@asahi-net.or.jp

国内ではあまり知られていないAppleScript開発環境

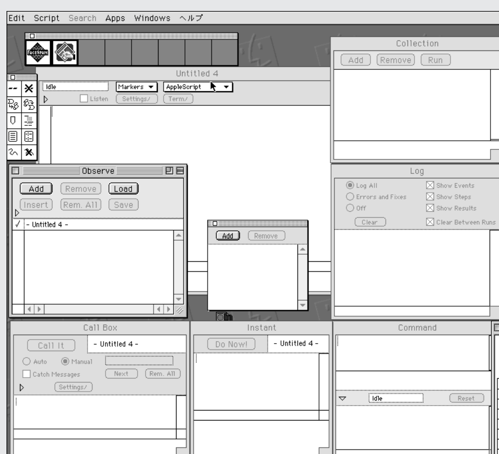
Face Spanと連携可能な開発環境「Scripter 2.0」

この連載でFace Spanはデバッグ機能が貧弱であることを何回か挙げた。他にもスクリプトを編集する機能も乏しいが、それらを補完するうえで、たいへん便利な開発環境があるので紹介しよう。

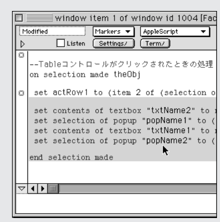
「Scripter2.0」は米Main Event Softwareから販売されている製品で、残念なことに英語版だけしかないが、先月の本誌レビューで紹介したScript Debuggerと同等のデバッグ環境を備えている。さらに特筆すべき点は、Face Span自体にパッチを当てることで、Face SpanからScripterを起動してスクリプトを編集することが可能ということだ。

このMain Event Softwareという会社、AppleScript関連の製品をいくつかリリースしており、PhotoshopをAppleScript対応化するプラグインや、Oracle、SybaseなどといったRDBMSとデータの連携を可能にするツール「DataScript」の開発も手がけている。先述したとおり、Scripter2.0は日本語に対応していない点と、Face Spanと連携はしているものの、デバッグ環境としてFace Spanと連携するには、少々融通がきかない部分があるため、あまり使用していないのが現状だ。

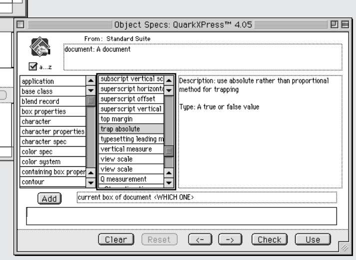
もっとも、Script DebuggerかScripterかは、ユーザーの好みによる程度の差ではある。ちなみに、ScripterはMain Event SoftwareのWebから直接購入できる（http://www.mainevent.com/）。



「どうだ！　参ったかぁ！」と言わんばかりのパレットと機能の数々に驚くだろう。マニュアルを読むかぎりでは、CGIの開発もできるようだ（実は筆者も使い方をすべてをマスターしているわけではない…）。

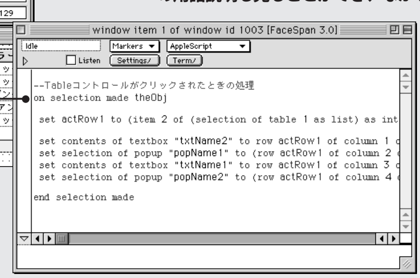


Script Debugger同様、ブレークポイントを設定し、実行時の変数の内容なども参照できる。



用語説明もScripter独自のものだ。OSAXだけの用語説明も見ることができ、なかなか便利だ





Scripterに同梱されているパッチを当てることによって、Face Spanのスクリプト編集ボタンをOptionキーを押しながらクリックすると、Scripter側でスクリプトを編集したり、デバッグができるようになる

※前回、SK8について紹介したが、その後偶然（？）にもSK8をAppleのFTPサーバー（ftp://ftp.apple.com/research/SK8/というフォルダー）に置かれていることを確認した。時間に余裕のあるかたは試してはどうだろう。

第8回

Macで快適！ビジネス・ネットワーキング

河野省二

Mac OS X Serverの発売元もどんどん増えてきているようで、NTTアドバンスドテクノロジーなど、WebObjects方面からの参入も発表された。まさにビジネス分野では順調に発展をしているのであるが、一般ユーザーの皆さんのお手元には順調に届いているのだろうか。できる限り多くの方にこのテクノロジーに触れていただきたいのだが。

ファイル共有

AppleShare IPとMac OS X Serverのファイル共有

AppleShare IPとMac OS X Serverのどちらを導入するかを悩んでいる方が多いという話を最近よく聞くようになった。はたしてどちらを利用するのがよいのかという問題について、今回はファイル共有という見地から考えてみることにしよう。

AppleShare IPのファイル共有

AppleShre IPはファイル共有において、バージョン6.1からマルチプラットフォーム対応をうたっている。つまりMacintoshのサーバーでありながら、WindowsやUNIXからファイルを共有することができるということだ（図1）。

AppleShare IPでは接続してきたプラットフォームごとにそれぞれに見合ったプロトコルで接続できるファイルサーバーとして対応する。Windowsが接続してきたときにはSMBサーバーとして、UNIXが接続してきたときにはFTPサーバーとして振る舞うのである。

同じようなシステムでMicrosoftのWindows NT Serverがある。こちらも設定次第ではAppleShareサーバーにもなり、FTPサーバーにもなる。

AppleShare IPが優れているのは、これらのサービスを受ける利用者管理やフォルダーのアクセス権管理をすべて一元的に行なっているという点である。Windows NT Serverを利用したことのある方ならご存知かもしれないが、Service for MacintoshではMacintoshクライアントへのファイルのアクセス権をWindowsクライアントとは別のところで設定する。MACFILEという管理ツールを利用して行なうのであるが、これが非常に分かりにくいのである（図2）。

対してAppleShare IPではファイルのアクセス権はMacintoshクライアントもWindowsクライアントも同様に行なう。というよりも、これらを別々に考えることはないのである。アクセスを許可するダイアログでSMBによるWindowsアクセスを許可すればよい。デスクトップはMacintoshを利用しており、ノートブックはWindowsを利用という人でも1つのIDで管理できることになる（図3）。



図1●AppleShare IP 6.2のもつファイルサービスの一覧はゲストアクセスのアクセス権を見るとよくわかる。「ファイルサーバ」「Web」「FTP」「Windowsファイル共有」の4つの方法でファイル共有サーバーにアクセスできる



図2●Web Folderの設定。アクセス権はどのサービスを行なうかに関係なく、同じように設定をする。今回はWeb Folderの設定なので、所有者以外は読み込みのみにしてある。フォルダーの名前が変わらないようにするのがミソ



図3●Web＆ファイル・サーバの設定。FTPおよびWindowsファイル共有について個別に設定することができる。Windowsのネットワークに簡単に組み込むことができるようにWINSレジストレーションの設定もできる

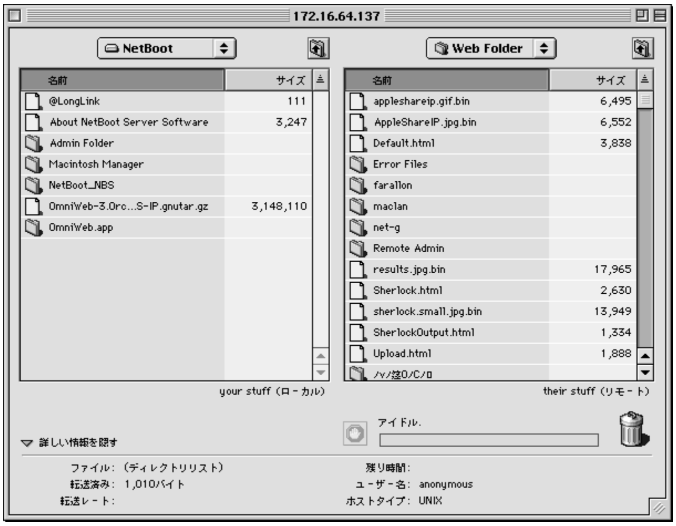


図4●Transmitというftpクライアントを利用して、Apple Share IPのWeb FolderにFTPでアクセスした。一部文字化けしている部分は日本語でフォルダー名やファイル名を付けている部分である。FTPを前提とするのであれば、日本語のファイル名は付けないようにして欲しい

ところで、FTPサーバーはどうだろう。FTPサーバーについても同様である。アクセスにFTPクライアントを利用しなければいけないのはいうまでもないのだが、利用者名やパスワードはMacintoshクライアントでアクセスするものと同じものが利用できるし、もちろんフォルダー（ディレクトリー）におけるアクセス権の設定も有効である。（図4）

こうしてAppleShare IPではマルチプラットフォームでのファイルサーバー機能を実現している。

AppleShare IPの ファイル転送速度と安定性

ちょっと前のデータになってしまい恐縮だが、AppleShare IPではファイルサーバーとしての出力は85Mbpsほど出ていた。これはMacintosh Server G3 333で計測したものだが、100Mbpsのネットワークを考えれば十分なスピードではないだろうか。現在はMacintosh Server G3も450Mhzであり、バスのスピードなども考慮するともっと高速になっているかもしれない。しかし、PCIバスの転送スピードが135Mbpsであることを考えれば、これ以上速くなっても実用的ではないように思うがいかがだろう。

さて、速さはよいとして安定面ではどうだろうか。筆者のオフィスでは40台ほどのMacおよびWindowsでAppleShare IP 6.2を利用している。先月まではMacintosh Server G3/266で運用していたのだが、Mac OS X Serverの実験のために急遽マシンをWorkGroup Server 9150に変更した。

ここで大きな問題となったのはG3で運用していた時には自分のハードディスクのように利用できていた共有ボリュームが、9150に変更してからは書き込みの際に若干のタイムラグを感じるようになったということである。メモリーの総量などは変更していないので、マシンの速度の問題だろう。Mac OS 8.6の速度が足を引っ張っているのかもしれないとも思ったが、実質的にはApple Share IPもMac OS 8.6もG3に最適化されており、安定運用をするには高速なG3マシンが必須だということだろう。

しかしながら、AppleShare IP 6.1のインストールからすでに8ヵ月間、一度たりともフリーズしたことはない。ファイル共有および社内向けWebサーバーとしてしか運用していないのだが、それでも十分な安定度といえるのではないだろうか。

Mac OS X Serverの方が よいサーバーか？

Mac OS X Serverが発表されていらい、AppleShare IPの案件がMac OS X Serverに置き換りつつあるという話をアップル製品の営業の方から聞くようになった。筆者のところにも日に何件かのご相談をいただいている。

単にファイルサーバーとして見たときのMac OS X Serverのメリットとは何だろう。

Mac OS X ServerではAppleShareサーバーをAppleファイルサービスと呼んでいる。Appleファイルサービスでは1,000台のクライアント、3,000以上のファイルを同時にオープンすることができる。実際には1つのセグメントに1,000台のクライアントがぶら下がっていることは考えにくいので、これが意味するところは「現状のどのような環境にも対応できる」といったところだろう。3,000以上のファイルが開くことなんてあるのかと思われるかもしれないが、NetBootで立ち上がった後のサーバーからのファイルの提供はAppleファイルサービスを利用して行なわれることを考えれば、もしかすると3,000ファイルの同時オープンということもあるかもしれないが、通常のファイルサーバーとしての利用ではやはり考えにくいといえるだろう。

つまり、十分なパフォーマンスと安定性を与えてくれるということだと解釈すればよいだろう。

ではMac OS X Serverのデメリットはなんだろう。それはなんといってもマルチプラットフォーム非対応ということに尽きる。Windowsからのアクセスに対してそのままでは受けることはできない。

Column 1

Mac OS X ServerにWindowsからアクセスする

Mac OS X ServerにWindowsからアクセスするにはディアイティの販売するPC MACLANシリーズを利用するとよいだろう。PC MACALAN for Windows 98/95ではAppleShare IPに対応しているので、Mac OS X Serverの速度を十分に活かすことができる。PC MACLANシリーズにはWindows NT版もあり、これらを利用してマルチプラットフォームでのファイル共有を実現できる。

ディアイティのホームページではPC MACLANシリーズのデモ版を配付しているので、興味のある方はためしてみるのも良いだろう。



株式会社ディアイティ（http://www.dit.co.jp/）の販売するPC MACALAN for Windows 98/95（36,000円）。Windowsにインストールするタイプの Win-Mac接続ユーティリティ

ファイル共有



図5●Mac OS X ServerのNetwork Manager。この「ファイル共有」はAppleファイルサービスではなく、NFSの設定のことである。利用者の登録についても同様にUNIXユーザーの登録であり、ここで設定してもAppleファイルサービスの設定はできない

ここでUNIXに詳しい方ならSAMBAというUNIXのサーバープログラムを思い浮かべるかもしれない。ただし、AppleShare IPが利用者&グループのアクセス権を一元管理することができたのに対し、SAMBAではやはり独自の設定となってしまう。

利用者の登録とアクセス権の設定

Mac OS X Serverではどのように利用者&グループおよびアクセス権の設定をするのだろうか。Mac OS X Serverの管理ツールの中にはNetworkManagerというアプリケーションがあって、これを利用して利用者の追加、ファイル共有の設定ができる。しかし、これはAppleファイルサービスのファイル共有ではない。UNIXのNFSを利用したファイル共有の設定になる。また、利用者の登録についてもMac OS X Serverにログインすることのできるユーザーの設定を行なうのであり、Appleファイルサービスの利用者の登録をするわけではない（図5）。

実際の利用者の登録はWebブラウザーを利用して行なうことになる。アップルのサーバーの管理ポートの番号は「311」なので、Mac OS X ServerのIPアドレスもしくはホスト名を入力し、「311」番を指定してやればよい（図6）。

設定の方法などは前回の内容を参照していただくとして、ここで作られる利用者はAppleファイルサービスの利用者であり、他のサービスを利用するにはそれぞれのサービスの管理プログラムで設定をしなければいけない。

これに対してAppleShare IPでは利用者&グループの情報は搭載されているすべてのサーバーに対して有効であり、共有できる。これをよいと考えるのか悪いと考えるのかはサーバーにアクセスする人間を把握できているかどうかという点に関係してくるのかもしれない。

サーバーにアクセスできる利用者をある程度管理できる（誰がどのような環境からアクセスしているのかなどの情報を管理者が知っている）のであれば、サーバーごとの利用者情報の一元管理は有効だろう。しかし、どのサービスに誰が接続しているのかを判断しにくい（複数の管理者でサーバーを管理している）などの場合はMac OS X Serverのようにサービスごとに管理が異なっていた方がよいのだろう。

複数サーバーにおける利用者情報の共有

サーバーが増えてくると利用者の管理も非常に面倒になってくる。そういった意味では利用者を登録しておく専用のサーバーといったものがあれば便利だろう。

この機能についてはMac OS X ServerではNetInfoで実現しており、AppleShare IPではバージョン6.2から利用者&グループ情報の共有ができるようになった。ただし、Apple Share IPでは最大で11台（プライマリサーバー1台に対しセカンダリサーバー10台）による共有しかできないので、気をつけて欲しい（図7）。

NetInfoについてはその仕組みを理解していないとネットワーク上のサービスに支障をきたす場合があるので、慎重に行なって欲しい。詳しい情報はAppleのTech Info Libraryに掲載されているので、NetInfoで検索してみるとよいだろう。また、書籍で読みたいという方はアジソン・ウェスレイ

Column 2

新機能◎利用者＆グループ情報の共有

AppleShare IP 6.2の新機能には「利用者＆グループ情報の共有」もある。サーバーの負荷を分散したり、より多くのユーザーで利用したり、ファイルサーバーとメールサーバーを分けたりという際に非常に有効である。

ネットワーク上の11台のサーバー（プライマリサーバー1台とセカンダリサーバー10台）で利用者＆グループ情報の共有ができるのである。

設定はいたって簡単で、プライマリサーバーのIPアドレスと更新する時間を入力するだけでよい。

更新時間までの更新されていないデーターについては、利用者のログインの際にプライマリサーバーに確認を取る形で補完されるので安心して欲しい。



AppleShare IP 6.2の新機能である「利用者&グループ情報の共有」の設定画面。サーバーアドレスと有効期限（TTL）を入力するだけで良い。初めての利用時には「すべてをダウンロードする」で、すべての情報を取り込んでくる必要がある。シンクロするわけではなく、データをダウンロードしてくるのだということに気をつけてほしい



図6●Mac OS X ServerのAppleファイルサービスの設定はWeb経由で行なう。フォルダーの作成などは管理者として共有ボリューム、共有ポイントにアクセスして作成するのがよいだろう。もちろんアクセス権の設定もFinderから行なうことができる



図8●アプリケーションでファイルを利用しているときでも差分バックアップを行なってくれる便利なバックアップソフト「FlashBack」。国内ではact2（http://www.act2.co.jp/）で取り扱っている

から刊行されている「NeXTSTEP Network and System Administration（日本語版）（ISBN4-7952-9631-6）」を購入されるとよいだろう。13,000円ほどするので、購入を戸惑うかもしれないが、現時点で読むことのできる貴重な情報のうちの一つであることは間違いないので、Mac OS X Serverのネットワーク管理をされる（または、させられる？）方は一度目を通しておいて欲しい一冊だ。

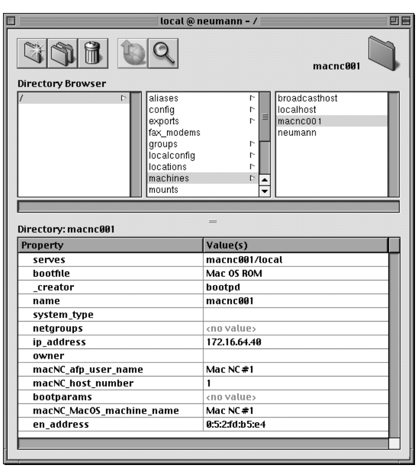


図7●NetInfo ManagerでNetBootのクライアント情報を表示してみた。NetInfoではネットワーク上でさまざまな情報を共有することができる。NetBootの仕組みなどもNetInfoで見ているとよくわかってくる

バックアップについて

サーバー運用で決め手になるのがバックアップ手法についてである。AppleShare IPもMac OS X ServerもMacintoshのクライアントに比べればはるかに安定しているし、ある程度の負荷がかかってもディスクの内容に支障を与えるといった状況には陥りにくい。

しかしながら、ソフトウェアがいくら優秀で安定していても、ハードウェアのトラブルまで面倒を見ることはできない。そこでさまざまなバックアップ手法を考えなくてはいけない。

Macintoshをサーバーとして利用している方が初めに耳にするのはRAIDである。RAIDはハードディスクのハードウェア的欠陥（速度面や安定面）を補完するために開発されている。あわせて、テープドライブによるバックアップをすれば万全だろう。

さて、これらのハードウェアがMac OS X Serverには用意されているか、実績はあるのかということを執筆の現時点で考慮すると、まだまだ十分だとはいえない。SCSIカードなどの周辺機器も含めてあまりにも実績がないし、メーカーのサポート体制なども万全だとはいえない。

そういった意味合いの堅牢なサーバーシステムを構築したいのであれば、AppleShare IPでMac OS用のバックアップソフトウェアを利用するというのがよいだろう。どのバックアップソフトを利用するのかは運用方法によるが、テープドライブなどに圧縮ファイルを記録するものよりは、初回に時間がかかるかもしれないが、差分をシンクロしていくようなものの方が現状では安定しているように思う（図8）。

最後に

今回はファイル共有サーバーという着眼点でAppleShare IPとMac OS X Serverを比較してみた。結論としてどちらがよいということを納得していただくには情報量が少なかったかもしれないが、利用方法などをもう一度見直していただく機会になったのであれば幸いである。



第2回 Macで作る！ オープンソースな競馬予想ソフト

前回は、簡単な文字列操作で競馬データファイルの中身を切り分けるルーチンを紹介しました。今回からは、それらの競馬データをデータベース化するルーチンを紹介します。競馬予想ソフトにおいて、このデータベース化の部分はもっとも大事なところなのです。

REALデータベースをマスターする

本連載で使っているREALbasic 2 Pro（Standard版ではなく）には、データベースエンジンというきわめて重要な機能が用意されています。

データベースと聞くと「難しい…」という印象を最初に持ってしまいがちですが、できるだけ簡単に解説してみましょう。まずは、REALbasic 2 Pro（以後Rb）のデータベース機能を製品付属マニュアル『チュートリアル&開発者ガイド』からさらってみます。

Rbでは、内蔵のデータベースエンジンである‘REALデータベース’と、外部のデータベース（Microsoft SQL ServerやPostgreSQLなど）への接続機能をもっています。データベース用にサーバーをたてる必要があるような場合をのぞけば、普段はREALデータベースを利用したプログラミングを行なうことになるでしょう。というわけで、今回の連載でもREALデータベースを利用することになります。

uma_name	uma_bokujyo	uma_bairitsu
アイブックテイオー	アップル牧場	3.7
アイマックハヤテ	アップル牧場	1.5
ウインテルスピリッツ	藝津牧場	1.6
エビスオーツー	シリコン牧場	5.7
アミダラアミガー	コモドー牧場	10.3
ファーストリヌクス	オープン牧場	2.1

表1●uma_dataの例

REALデータベースはSQLを使う

まず、もっとも重要なポイントとして、この‘REALデータベース’からデータを引き出す方法について理解しておく必要があります。つまり、Rbではデータベースの操作にBASICではなく、SQL（Structure Query Language）という言語を利用している点です。

SQLとは、もともとIBMによってデータベース処理のために考えられた言語で、リレーショナルデータベースを細かく操作するための言語としてANSIやJISでも標準化されています。多くの企業向けデータベースも、基本的な操作方法はこのSQLが使われているといってもいいでしょう。

では、SQLで処理の前提となっているデータベースとは、どのようなものなのでしょうか？

SQLでは、データベースは「フィールド」「テーブル」「スキーマ」からなるものとされています。これらの関係はそれぞれ、実際のデータを納めるファイル（フィールド）、それらを分類するためのフォルダー（テーブル）、フォルダーがあるのはボリュームの中（スキーマ）という階層関係と同じようなものだと思ってください。つまり、スキーマは複数のテーブルを管理し、テーブルは複数のフィールドを管理し、それぞれのフィールドには実際にデータが格納されているわけです。

実際のSQLコマンドの例を少し見てみることにしましょう。たとえば、表1（本ページ左下）のようなuma_dataという表からuma_nameという項目を取り出す場合、SQLでは、

```
select uma_name from uma_data
```

と書きます。また、最大の配当金倍率を探し出して一発大穴をねらいたいときには、

```
select max(uma_bairitsu) from uma_data
```

と書くことで、表の中から一番倍率の高い数字を取り出すことができます。

ただし、現バージョンのRbでは、上記例で出したmax()のような標準SQL関数がサポートされていなかったりします。マニュアルではサポートしているものとして紹介されてはいますが、これは今後のバージョンアップで対応していくようです。というわけで、今回紹介するサンプルプログラムでも、面倒ですが、ループによってひとつずつ数えての処理で代用したりしています。

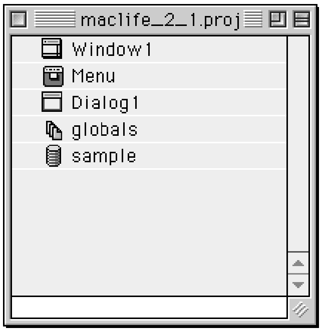


図1●今回のサンプルプロジェクトのオブジェクトたち。新規REALデータベース「sample」も登録されている

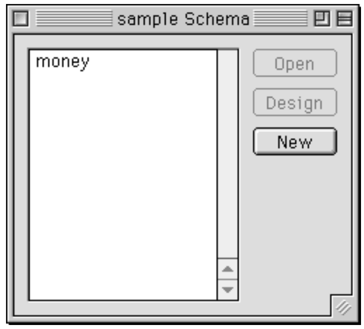


図2●「sample」をダブルクリックすると、このようにsampleスキーマ内の登録テーブルを編集をするダイアログが表示される

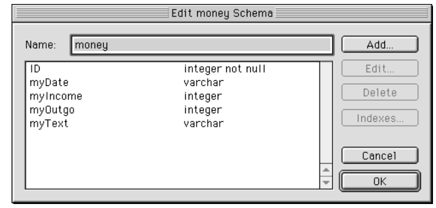


図3●「New」ボタンを押してmoneyテーブルを登録。このmoneyスキーマに「Add」ボタンで必要なフィールドを登録する

SQL自身についてもっと詳しく知りたい読者は、WWWでもいくつかの入門ページがあるほか、少し大きな書店のデータベース書籍コーナーを探すことでいくつかの入門書をみつけることができるでしょう。しかし、なによりの勉強は、本を読むだけではなく実際に間違いながらでも、自分の手を動かしてみることです。

今月は収支計算プログラムを作成する

Rbでは、このSQLを中心としたデータベースの操作の他に、『チュートリアル&開発者ガイド』の10章に紹介されているような簡単な操作でデータベースのブラウズを行なえる機能が付いています。

しかし、本連載ではあえてこのマニュアル本の方法にたよらず、すべてプログラミングで作成するデータベースの利用方法を使っていきます。

では、簡単な金銭収支計算プログラムを作ってみましょう。ギャンブラーたるもの、自分の財政状況を常に把握しておくことで、今が勝負の時なのかそうでないのかを判断していかなければならないのです。

もちろん、競馬に特化したフィールド名を使用していますが、改造することで一般的なお小遣い帳などにも応用が利くと思います。今までの話の流れであれば当然ですが、金銭や日付の管理にはREALデータベースを利用しています。

今回はソースコードが長いため、誌面の都合上、コード上にコメント文がほとんど書かれていません。コメント付きのプロジェクトは、MACLIFE Open Source Projectホームページ（http://www.bnn.co.jp/opensource/）からダウンロードしてください。

今回のプロジェクトは、2つのウィンドウ、1つのデータベース、1つのグローバル変数保持用のモジュールを含みます。まずは、プロジェクトへのデータベースの追加の仕方、そしてテーブルやフィールドの設定の仕方から順を追ってみていくことにします。

まず、「ファイル」メニュー下の「データソースの追加」->「新規REALデータベース」コマンドを選択します。すると、データベースファイルの名前と保存場所を尋ねるダイアログが現われますので、今回のサンプルでは「sample.rdb」というファイル名で保存しました。保存すると、図1（本ページ上）のように、プロジェクトにsampleという名前のデータベースアイコンが追加されます。

では次に、この「sample」をダブルクリックすると現われるダイアログ（図2）で、テーブルを定義していきます。このダイアログの「New」ボタンをクリックして現れる図3のダイアログで、テーブルに「money」という名前を付けます。そして「Add」ボタンを押して5つのフィールド「ID」「myDate」「myText」「myIncome」「myOutgo」を定義していきます。図4（本ページ左下）に、フィールド定義時に表示されるダイアログを紹介しておきます。

次に、2つのウィンドウ、Window1とDialog1を作りましょう。Window1とDialog1には、それぞれ図5と図6のようにコントロールを配置しています。図の左上から右下に向かう順番で、表2（次ページ）にまとめたような名前が付けられています。Dialog1には、pCurrentIDというIntegerのプロパティを追加しておいてください。

誌面の都合上、配置したコントロールひとつひとつのプロパティの設定について説明することはできませんが、基本的にはすべてパレットからドラッグ&ドロップしたままのデフォルト設定です。今回のサンプルでは、Window1のListBox1のプロパティだけ、少々変更を加えました。ListBox1のColumnCountは4に、ColumnWidthsは「0,64,110,100」という数値に、そしてHasHEadingのチェックをつけてtrueの状態に設定してください。こ

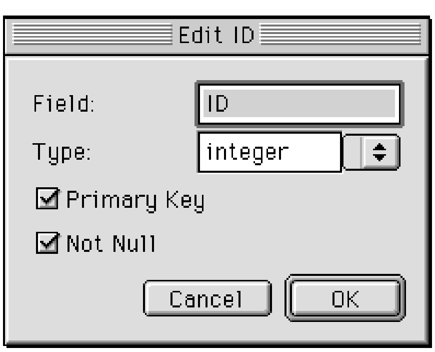


図4●各フィールドのタイプもこのようにダイアログボックスで指定する



図5●Window1へのコントロール配置例。とりあえずこのとおりに各コントロールを配置してほしい



図6●Dialog1へのコントロール配置例。これもこのとおり各コントロールを配置しておこう

ウインドウ■Window1		
	コントロール	
		ListBox1
		PushButton1
		PushButton2
		PushButton3
		StaticField1
ウインドウ■Dialog1		
	コントロール	
		EditField1
		EditField2
		EditField3
		EditField4
		EditField5
		EditField6
		PushButton1
		PushButton2
		StaticField1
		StaticField2
		StaticField3
		StaticField4
		StaticField5
		StaticField6
		StaticField7
	プロパティ	
		pCurrentID as Integer
モジュール■globals		
	プロパティ	
		gDBFiles as folderItem
		gDlogMode as Integer

表2●今回のプログラムで使ったコントロール／プロパティ一覧

れがどのような意味かというと、4つの列を、それぞれ最初のコラムの幅は0、次の幅は64に設定し、ListBox1にはタイトルを付加する、というものです。

次に、globalsというモジュールを追加します。「ファイル」メニュー下の「新規モジュール」コマンドを選択して、プロジェクトに追加されたモジュールのアイコンを選択して、その名前を「globals」に変更します。そして、そのアイコンをダブルクリックして「編集」メニュー下の「新規プロパティ」コマンドで、表2にある2つのプロパティを追加してください。ここで追加したプロパティが、グローバル変数となります。

後は、本ページと次ページに掲載された長いプログラムリストの入力のみです。各関数をどのコントロールに書き込むのかを注意して、入力していってください。

次号もデータベース機能を解説します

以上で、馬券収支管理アプリケーションができあがりました。ソースコード入力が面倒な読者は完成されたプロジェクトファイルを前述のMACLIFE Open Source Projectホームページからダウンロードしてください。

前述のとおり、今回のサンプルではマニュアル本で説明されているようなDatabase Queryコントロールはあえて使わず、SQL文を直接呼び出すような形にしてみました。次回は、より本格的なデータベース機能をギャンブラー1号に付加してみましょう。

```
■Window1.Open:
Sub Open()
 //
 gDlogMode = -1
 gDBFile = getFolderItem("sample.rdb")
 if not(gDBFile.Exists) then
  MsgBox "データベースファイルが見つかりません"
  quit
 end if
 ListBox1.heading(0) = "ID"
 ListBox1.heading(1) = "日付"
 ListBox1.heading(2) = "項目"
 ListBox1.heading(3) = "金額"
 listUpdate
 //
End Sub
```

```
■Window1.Activate:
Sub Activate()
 //
 listUpdate
 //
End Sub
```

```
■Window1.listUpdate:
Sub listUpdate()
 //
 dim myDB as database
 dim myDBCrsr as databaseCursor
 dim myTotal as Integer
 //
 ListBox1.deleteAllRows
 myTotal = 0
 myDB = openREALDatabase(gDBFile)
 if myDB<>nil then
  myDBCrsr = myDB.SQLSelect("select id,myDate,myText,myOutgo,myIncome from money")
  while not(myDBCrsr.eof)
   ListBox1.addRow myDBCrsr.idxField(1).stringValue
   ListBox1.cell(ListBox1.lastIndex,1) = myDBCrsr.idxField(2).stringValue
   ListBox1.cell(ListBox1.lastIndex,2) = myDBCrsr.idxField(3).stringValue
   ListBox1.cell(ListBox1.lastIndex,3) = str(val(myDBCrsr.idxField(5).stringValue)-val(myDBCrsr.idxField(4).stringValue))
   myTotal = myTotal + val(ListBox1.cell(ListBox1.lastIndex,3))
   myDBCrsr.moveNext
  wend
  myDBCrsr.close
 end if
 StaticText1.Text = "現在までの合計：" + str(myTotal)
 //
End Sub
```

```
■Window1.ListBox1.Change:
Sub Change()
 //
 if me.selCount<>0 then
  PushButton1.enabled = false
  PushButton2.enabled = true
  PushButton3.enabled = true
 else
  PushButton1.enabled = true
  PushButton2.enabled = false
  PushButton3.enabled = false
 end if
 //
End Sub
```

```
■Window1.ListBox1.DoubleClick:
Sub DoubleClick()
 //
 dim myWin as Dialog1
 //
 if me.selCount<>0 then
  PushButton1.enabled = false
  PushButton2.enabled = true
  PushButton3.enabled = true
  gDlogMode = val(ListBox1.cell(ListBox1.listIndex,0))
  myWin = new Dialog1
 else
  PushButton1.enabled = true
  PushButton2.enabled = false
  PushButton3.enabled = false
 end if
 //
End Sub
```

```
■Window1.PushButton3.Action:
Sub Action()
 //
 dim myDB as database
 //
 myDB = openREALDatabase(gDBFile)
 if myDB<>nil then
  myDB.SQLExecute("delete from money where ID="+ListBox1.cell(ListBox1.listIndex,0))
  myDB.Commit
 end if
 listUpdate
 //
End Sub
```

■Window1.PushButton1.Action:
```
Sub Action()
 //
 dim myWin as Dialog1
 //
 gDlogMode = -1
 myWin = new Dialog1
 //
End Sub
```

■Window1.PushButton2.Action:
```
Sub Action()
 //
 dim myWin as Dialog1
 //
 gDlogMode = val(ListBox1.cell(ListBox1.listIndex,0))
 myWin = new Dialog1
 //
End Sub
```

■Dialog1.PushButton2.Action:
```
Sub Action()
 //
 close
 //
End Sub
```

■Dialog1.Open:
```
Sub Open()
 //
 dim myDate as Date
 dim myDB as database
 dim myDBCrsr as databaseCursor
 dim myTempID as Integer
 //
 myTempID=0
 if gDlogMode = -1 then
  myDB = openREALDatabase(gDBFile)
  if myDB<>nil then
   myDBCrsr = myDB.SQLSelect("select ID from money")
   while not(myDBCrsr.eof)
    if myTempID<val(myDBCrsr.idxField(1).stringValue) then
     myTempID = val(myDBCrsr.idxField(1).stringValue)
    end if
    myDBCrsr.moveNext
   wend
  end if
  pCurrentID = myTempID + 1
  myDate = new Date
  EditField1.Text = str(myDate.year)
  EditField2.Text = str(myDate.month)
  EditField3.Text = str(myDate.day)
  EditField5.Text = "0"
  EditField6.Text = "0"
  myDBCrsr.close
 else
  pCurrentID = gDlogMode
  myDB = openREALDatabase(gDBFile)
  if myDB<>nil then
   myDBCrsr = myDB.SQLSelect("select myDate,myText,myOutgo,myIncome from money where ID="+str(gDlogMode))
   EditField1.Text = nthField(myDBCrsr.idxField(1).stringValue,"/",1)
   EditField2.Text = nthField(myDBCrsr.idxField(1).stringValue,"/",2)
   EditField3.Text = nthField(myDBCrsr.idxField(1).stringValue,"/",3)
   EditField4.Text = myDBCrsr.idxField(2).stringValue
   EditField5.Text = myDBCrsr.idxField(3).stringValue
   EditField6.Text = myDBCrsr.idxField(4).stringValue
   myDBCrsr.close
  end if
 end if
 //
End Sub
```

■Dialog1.PushButton1.Action:
```
Sub Action()
 //
 dim myDate as String
 dim myText as String
 dim myOutgo as Integer
 dim myIncome as Integer
 dim myDB as database
 dim myDBRec as databaseRecord
 dim myDBCrsr as databaseCursor
 //
 myDate = EditField1.Text+"/"+EditField2.Text+"/"+EditField3.Text
 myText = EditField4.Text
 myOutgo = val(EditField5.Text)
 if EditField6.enabled = true then
  myIncome = val(EditField6.Text)
 else
  myIncome = 0
 end if
 //
 if gDlogMode = -1 then
  myDB = openREALDatabase(gDBFile)
  if myDB<>nil then
   myDBRec = new databaseRecord
   myDBRec.column("ID") = str(pCurrentID)
   myDBRec.column("myDate") = myDate
   myDBRec.column("myText") = myText
   myDBRec.column("myOutgo") = str(myOutgo)
   myDBRec.column("myIncome") = str(myIncome)
   myDB.insertRecord("money",myDBRec)
   myDB.commit
  end if
 else
  myDB = openREALDatabase(gDBFile)
  if myDB<>nil then
   myDBCrsr = myDB.SQLSelect("select * from money where ID="+str(pCurrentID))
   myDBCrsr.edit
   myDBCrsr.field("myDate").setString myDate
   myDBCrsr.field("myText").setString myText
   myDBCrsr.field("myOutgo").setString str(myOutgo)
   myDBCrsr.field("myIncome").setString str(myIncome)
   myDBCrsr.update
   myDBCrsr.close
   myDB.commit
  end if
 end if
 close
 //
End Sub
```

第2回『競馬道なひと』 by しきやあけみ



ギアチェンジ！　そして連載はSURVIVALモードへ突入

Linux for PPC Japanese Edition／第7回

LinuxでもICQしていますか？

前回はLinux for PPC Japanese EditionでのDNSサーバーのセットアップを解説しました。そこで、今回はトピックスを少し楽しいものに変更してみましょう。telnetを使った遊び方やJapanese EditionでのICQの利用方法などを紹介します。それでは、軽くいってみましょう！

文●まえだひさこ　漫画●Nuts Head

今回は、ユーザーフレンドリーな（？）ネットワークコマンドの使い方、それもちょっと面白い遊び方を紹介していきます。単なるターミナルソフトの上で走らせられるコマンドですが、なかには使っていて「なるほど、ネットワークはこんなふうな仕組みになっているのか！」と納得するようなものも多いのです。

telnetで遊ぶことから始めよう まずマスターしたいのはwriteとtalkコマンド

UNIXは、Mac OSがこの世に登場する以前からネットワーク上での会話やメッセージ送信など行なう環境が用意されていました。

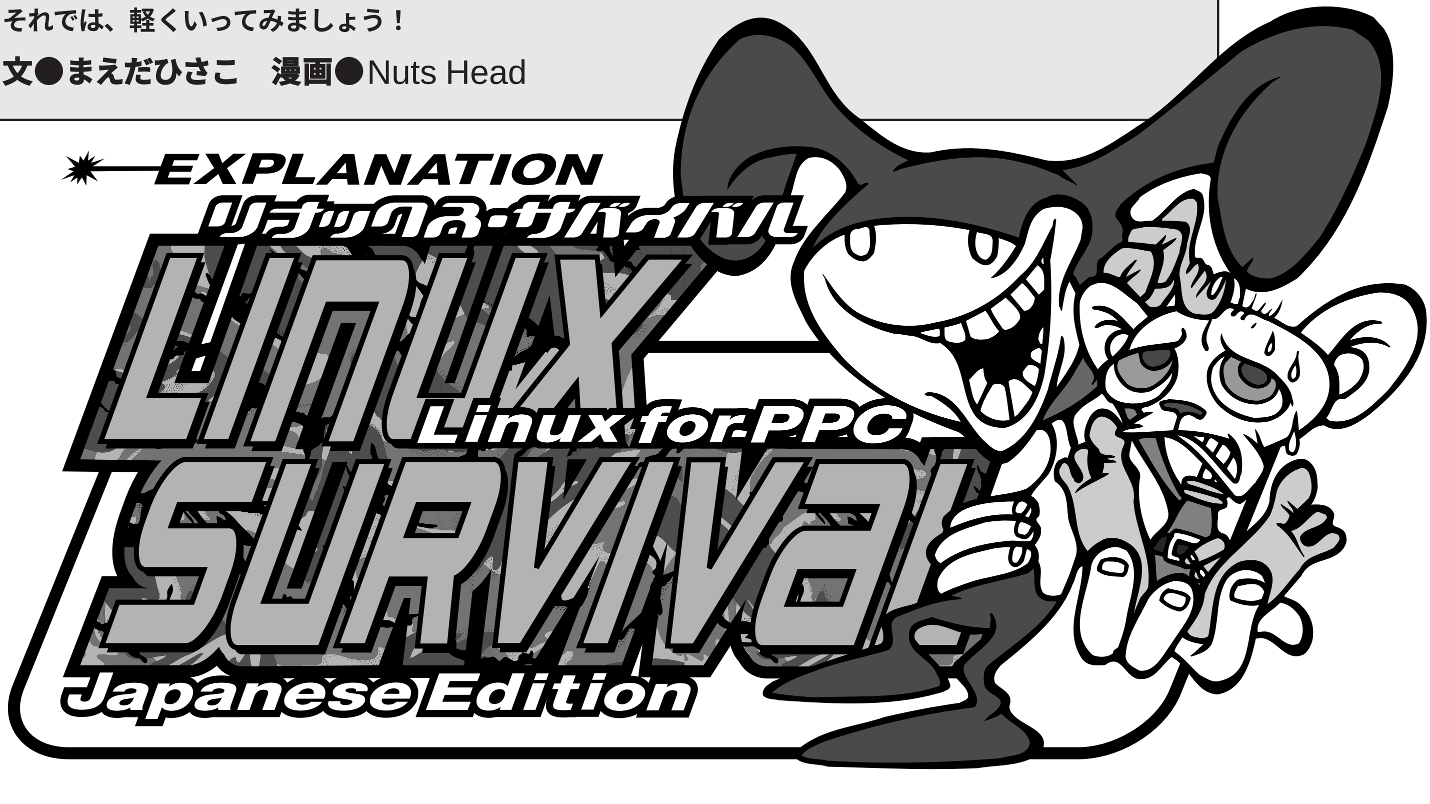
まずは、UNIXのおしゃべりコマンドでは基本中の基本、古くからあるコマンド「write」と「talk」について説明します。writeコマンドは、現在同じコンピューター上にログインしているユーザーにメッセージを送るのに便利です。

とりあえず手順どおりにやってみてください。現在のユーザーを確認するには、

```
$ who  [入力]
maeda   ttyp3   Jul 27 16:18 (host2.mydomain.com)
aoki    ttyp4   Jul 27 16:24 (host2.mydomain.com)
```

次のように、たった1文字「w」とタイプするだけで、アイドル時間や使っているコマンドなど、もう少し詳細な情報が入手できます。

```
$ w    [入力]
  4:22pm  up 12 min,  2 users,  load average: 0.06, 0.08, 0.07
USER   TTY   FROM   LOGIN@   IDLE   JCPU   PCPU  WHAT
maeda  ttyp3  host2        4:18pm  3:22  0.18s  0.09s  -bash
aoki   ttyp4  host2        4:24pm  4.00s  0.16s  0.02s  man man
```



さて、ログインしている人に急な用件ができた時には、次のように‘ひとことメッセージ’を送ることができます。

$ write maeda [入力]
Hello girl !! How Are you???
[入力待ちになるので、メッセージを入力]
[終了するには、Ctrl+cキーを押す]

マルチユーザー環境で相手かまわずメッセージを送られるとちょっと迷惑ですが、mesgコマンドによって、あらかじめメッセージを受け付けるか、受け付けないかを設定することが可能です。

$ mesg y [writeコマンドを受け付ける]
$ mesg n [writeコマンドを拒否]

次に紹介するtalkコマンドは、チャットのようにリアルタイムで会話ができるコマンドです。まずは、会話したい相手にtalkコマンドを使って話しかけます。次のように、話しかけたいユーザー名とホスト名を”@”で区切って入力します。
なお、talkコマンドでは、そのサーバーにいる人だけではなく、インターネット上に存在する人と会話ができます。ただし、メールアドレスではなく、ホスト名を含めた正式なアドレスを入力するようにします。

$ talk foo@remote.another.com

このコマンドによって、相手のターミナルに以下のメッセージが表示されます。

Message from Talk_Daemon@bsd.peachpress.co.jp at 19:24 ...
talk: connection requested by bar@host1.mydomain.com
talk: respond with: talk bar@host1.mydomain.com

同様に、talkコマンドを使うことによって、接続が確立されることになります。なお、リモートのサーバーに話したい人がログインしているのかどうかを確認したい場合、fingerコマンドを使います。

$ finger foo@remote.another.com

相手側のネットワーク設定によっては返信がない場合もありますが、もし運がよければ、次のようなメッセージが返ってきます。

$ finger foo@remote.another.com
[remote.another.com]
Login: foo Name: (null)
Directory: /home/foo Shell: /bin/bash
On since Tue Jul 27 16:18 (JST) on ttyp3 from host1
7 minutes 55 seconds idle
Mail last read Thu Jan 1 09:00 1970 (JST)
No Plan.

ただし、fingerには潜在的なセキュリティホールが存在するため、サーバー側でそのサービスを提供していない場合がほとんどです。上記の情報を見てもわかるでしょうが、ログイン情報のほかにメールの有無や使用しているシェルなどの情報が表示されてしまいます。しばらく使われていないアカウントならば、侵入者の格好のターゲットになってしまうのです。

いちいちプログラムを使うのもわずらわしいだって？ではプロトコルと直接会話してみよう！

次に、telnetを使ったちょっと高度な技を紹介しましょう。わたしたちが普段何気なく使っている電子メールを送信するためのSMTPや、メールを自分のコンピュータに取り出すためのPOP3も実は内部コマンドを持っていて、telnetを使って直接会話をすることができるのです。
インターネットではTCP/IPというネットワークプロトコルを利用していますが、TCP/IPを使って接続するためには、ドメイン名の他にポート番号が必要で、たとえばホームページを表示するためのhttpプロトコルは80番ポートだったり、FTPならば21番……というように、一般的によく使われるサービスは、あらかじめ決められたポートを使うのが普通です。「/etc/service」ファイルには、どのサービスが何番のポートを使っているのかが記述されていますが、これによって、80番ポートにアクセスがあった場合、サーバー側は「ああ、httpね」と理解して、ホームページを表示するためのhttpデーモンに受け渡すことが可能になるわけです。
では、実際にtelnetを使ってSMTPにアクセスしてみましょう。SMTPは25番ポートを使いますので、アクセスしたいSMTPサーバーの名前に続けてポート番号を入力します。

$ telnet localhost 25 [入力]
Trying 127.0.0.1...
Connected to localhost.
Escape character is ‘^]’.
220 gatekeeper.sophias.com ESMTP Sendmail 8.9.3/8.8.7;
Tue, 27 Jul 1999 14:17:52 +0900

ここで表示される情報で、相手側のSMTPサーバーはsendmailを使っていることがわかります。ここで「help」と入力すると、SMTP（sendmail）が使うコマンドの一覧が表示されます。

help [入力]

では、試しにこのコマンドを使ってメールを送信してみましょう。まずは、サーバーにメールを送信するための「挨拶」をします。コマンドは、大文字小文字を区別しません。

```
helo localhost     [入力]
250 host1.yourdomain.com Hello IDENT:you@localhost [127.0.0.1],
pleased to meet you
```

次に、メールの送り手（つまりあなたのこと）のアドレスを入力します。

```
mail from: you@yourdomain.com     [入力]
250 you@yourdomain.com... Sender ok
```

そして、メールを受け取る人のアドレスを入力します。実験ですので、ここでは自分宛に試してみるとよいでしょう。なお、SMTPサーバーによっては、メールのリレーやSPAMメール対策を行なっているため、中継が許可されずに「Relaying denied」と表示されます。

```
rcpt to: you@yourdomain.com     [入力]
250 you@yourdomain.com... Recipient ok
```

そして、ここからが実際のデータ部分になります。

```
data     [入力]
354 Enter mail, end with “.” on a line by itself
```

電子メールは、「ヘッダー部分」と「メッセージ（本文)」を改行で分けることになっていますので、たとえば次のように入力していきます。

```
Subject: test from SMTP       [メールのタイトルを入力]
X-Mailer: test mailer         [偽のメーラー名を入力]
[メッセージの間に改行を入れる]
Hello ! This is test mail !!      [本文を入力]

--from hisako
.            [最後にピリオド“.”を入力して終了]
250 OAA09181 Message accepted for delivery
```

SMTP接続を終了するには、「quit」とタイプします。

```
quit     [入力]
221 host1.yourdomain.com closing connection
Connection closed by foreign host.
```

実際に、メールが届いているかどうか確認してみてください。

通常、この方法はメールサーバーの管理者が検証などの用途に使うもので、一般ユーザーがわざわざコマンドを使ってメールを出すことはないでしょう。ネットワークのサービスがどんなことを内部で行なっているのかを調べるための実験でした。

これと同様に、POP3やFTPプロトコルと会話をすることが可能です。しかし、あまり遊びすぎると管理者から苦情がくるかもしれませんのでご注意を！

さあ、お待ちかね！
ICQをJapanese Editionで使う方法

さて、プロトコルと会話するより、実際にいろんな人と会話した方が楽しいという読者のために、おしゃべりをするためのプロトコルを組み込んだ「アプリケーション」がたくさんありますので、紹介していきましょう。

最近のコミュニケーションツールの流行として、ICQ（Mirabilis社、http://www.icq.com/）があげられますが、これはUNIX発ではなく、MacやWindowsなどで動かすソフトウェアとして、フリーで配布されています。

Macでは、グラフィカルで使いやすいMilabiris純正のICQを使うのが当たり前ですが、Linux上でICQを使うためにはちょっとした工夫が必要です。Linux for PPC Japanese EditionでグラフィカルなICQを動かすためにはいくつか方法がありますが、ここでは、ターミナル上で動かすICQの紹介をしましょう。

まずは、micqのソースアーカイブ（ftp://micq.chatzone.org/pub/micq/V0.4.0/micq-0.4.0.tgz）と、工藤拓さんが作成された日本語patch（http://www.tahoo.org/~taku/soft/micq-0.4.0-jp.patch）を、ホームディレクトリー以下の適当なディレクトリーにダウンロードします。コンパイルの手順は以下のようになります。

```
$ ls     [入力]
micq-0.4.0.tgz     micq-0.4.0-jp.patch
$ tar  zxvf  micq-0.4.0.tgz     [入力]
$ cd  micq-0.4.0     [入力]
$ patch  -p1  <  ../micq-0.4.0-jp.patch     [入力]
$ gmake     [入力]
```

コンパイルはすぐに終了しますので、実際にktermからmisqを起動してみましょう。日本語を表示するために、eucを指定してmicqをkterm上で起動しています。

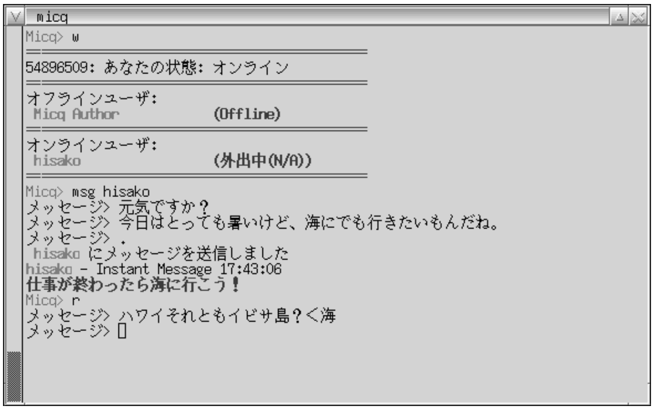
```
$ kterm  -km  euc  -e  micq     [入力]
```

まずは、新しいICQユーザーID番号（UIN）を取得します。0とタイプし、適当なパスワードを入力します。これによって新しいUINの取得ができます。

では、簡単に使い方を説明していきましょう。ここでも基本は「コマンド」です。まずは、自分のプロファイルを変更しましょう。

```
Micq> update     [入力]
```

ここで聞かれたとおりに、ニックネームや電子メールアドレスを



telnet上でmicqを使っている画面。Mac版のICQと違ってテキストベースだが、これが慣れるとけっこう快適なのだ！

入力していきます。

次に、ICQをやり取りするために、友だちのニックネームを登録してみましょう。もちろんこれは、実際にICQサーバーにアカウント持っている友人のナンバーに置き換えてください。

Micq> add　123456789　hisako　［入力］

ログインした時点では、オフラインになっていますので、ステイタス（状態）を変更してみましょう。MacintoshでICQを使っている人ならばお馴染みの以下のようなステイタス変更が可能です。

online	オンライン
away	不在
na	外出中
occ	多忙
dnd	邪魔するな！
ffc	チャットしましょう
inv	不可視

現在の状態を表示する場合は、「w」とだけタイプします。

さて、ここまで設定が終わったら、さっそくメッセージを送ってみましょう。次のように、msgコマンドに続けて、登録したニックネームを指定します。

Micq> msg　hisako　［入力］

入力待ちになりますので、メッセージを入力します。ktermでkinput2を使って日本語入力するためには、Ctrl＋oキーを押します。メッセージ入力が終了したら、ピリオド「.」を入力して送信完了です。なお、LinuxPPC Japanese Editionでkinput2を使うためには、ホームディレクトリーにある「.bash_profile」と「.Xdefaults」を編集する必要があります。

kinput2を使うための修正個所

.bash_profile	XMODIFIERS=’@im=kinput2’
.Xdefaults	*inputMethod: kinput2

もちろんURLも送ることができます。ターミナルからですので、ちょっと面倒ですが、URLを手動で入力することになります。

Micq> hisako　http://jelly.effect.no　バックギャモンしましょう！

AwayやN/A時にメッセージを自動送信するには、次のように設定します。

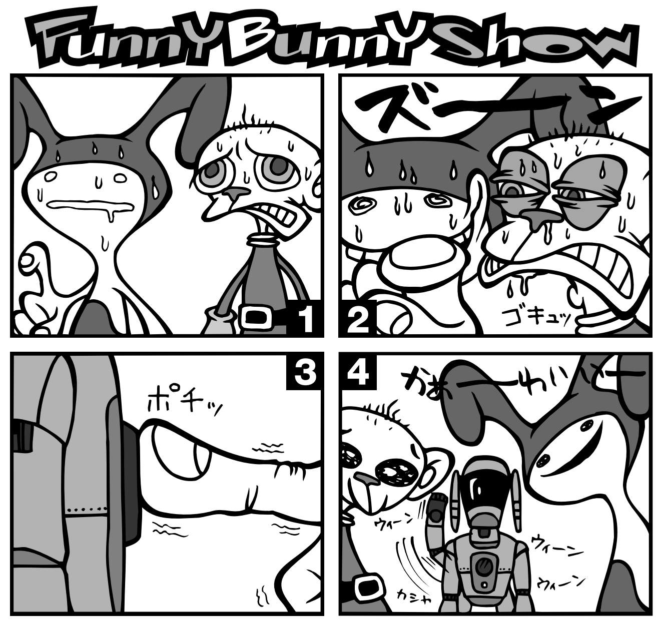
Micq> auto　on

なお、helpと入力することによってヘルプのトピックが表示されますので、さらに知りたいヘルプを次のように入力する。

Micq> help Client

ここで紹介したコマンド以外にも、メッセージ到着時のサウンドの設定や、コマンドの別名定義ができたりと、使いやすいようにカスタマイズが可能です。

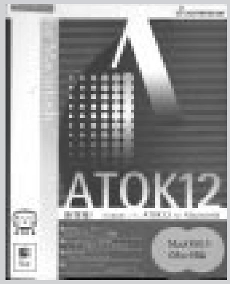
なお、ここで紹介したmicqの他にも、GTKライブラリを利用したグラフィカルなGICQや、JAVA版ICQ（http://www.icq.com/download/step-by-step-java.html）がありますので、お好みで使ってみてください。



Software Ranking

ついにMACWORLD Expo／New Yorkが開催された。
毎年、ハードウェアの発売のほうに話題が集中しがちだが
ソフトウェア関連のリリースも目が離せない。
日本でもExpoで発表されたソフトが発売されるのを気長に待とう。
*掲載価格は7月14日現在のデータです

BUSINESS



↑1 **ATOK12 for Macintosh**
¥9,800　ジャストシステム

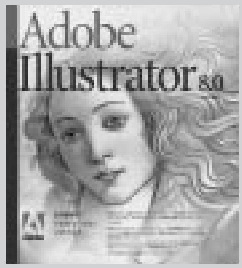
↑2 **Microsoft Office98 Macintosh Edition**
¥68,800　マイクロソフト

↓3 **Microsoft Office98 アカデミックパッケージ**
¥23,800　マイクロソフト

↑4 **ファイルメーカー Pro 4.1**
¥39,000　ファイルメーカー

↓5 **Microsoft Office98 アップグレードパッケージ**
¥41,200　マイクロソフト

GRAPHICS



→1 **Adobe Illustrator 8.0日本語版**
¥120,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

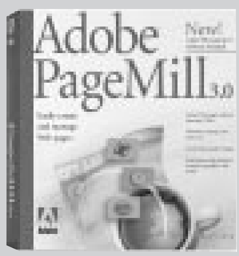
→2 **Adobe Photoshop 5.0日本語版**
¥155,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

↑3 **Adobe Publishing Collection日本語版**
¥198,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

↓4 **Adobe Illustrator 8.0アップグレード版**
¥25,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

↑5 **Adobe PageMaker 6.5日本語版**
¥148,000　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

MULTIMEDIA



→1 **Adobe PageMill 3.0日本語版**
¥12,800　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

↑2 **Adobe Acrobat 4.0日本語版**
オープンプライス　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

↑3 **Adobe Acrobat 4.0アップグレード版**
¥9,800　システムソフト／ソフトウェア・トゥー／メディアヴィジョン

↓4 **STRATA VISION 3D 5.5**
¥24,800　ソフトウェア・トゥー

→5 **Shade Debut R3**
¥23,800　エクスツールス

ENTERTAINMENT



→1 **北斗の拳 激打～タイピング奥義～**
¥4,800　ホロン

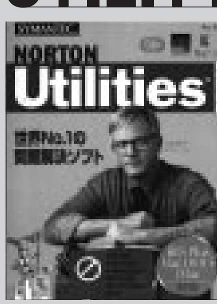
↑2 **特打指令タイプコップ**
\4,900　ソース

↑3 **デスクトップキャラクターペプシマン**
¥1,200　オルセン

↓4 **AI麻雀**
¥9,800　アイフォー

↑5 **特打2 ～復讐のマシンガン入力～**
\4,900　ソース

UTILITY



→1 **Norton Utilities for Macintosh Ver 4.0.4J**
¥22,800　シマンテック

→2 **Norton AntiVirus for Macintosh Ver 5.0.3J**
¥12,800　シマンテック

→3 **Mac OS 8.5**
¥13,800　アップルコンピュータ

↑4 **B'sCrew Ver.3**
¥9,800　ビー・エイチ・エー

↓5 **スーパープラスツール**
¥22,800　亘香通商

ランキング協力店一覧(50音順)

あんこう・パソコン・ビジュアル館	03-3257-2511
イケショップ	03-3251-9688
ソフトランド	045-320-2711
ソフマップ	03-3251-3000
チャンプ	03-3829-8089
九十九電機	03-3251-9959
Power YU	03-3486-8866
ペン・ツー・シー	03-3253-1152
MacACADEMY2号店	03-5256-0981

MacCatalog 1999〈現行機種カタログ〉では、
アンケート調査時に流通しているMacintosh、
およびApple関連製品の価格、
おもなスペック等を紹介します。
場合によっては本誌発売日以降に品切れになったり、
価格が変更になることもありますが、ご了承ください

*掲載価格は7月14日現在のデータです

アンケート協力店一覧（50音順）

あんこう・パソコン・ビジュアル館	03-3257-2511
イケショップ	03-3251-9688
ソフトランド	045-320-2711
ソフマップ	03-3251-3000
チャンプ	03-3829-8089
九十九電機	03-3251-9959
Power YU	03-3486-8866
ペン・ツー・シー	03-3253-1152
MacACADEMY2号店	03-5256-0981

▶各項目の内容

デスクトップ型



ノートブック型



最低価格 888,888円
平均価格 999,999円

発売開始時期

デスクトップ型：
システム構成
CPU（クロック）
最大搭載メモリ（メモリの種類）
／二次キャッシュ
搭載ドライブ（HD／CD）
汎用拡張スロット
付属システム
サイズ（HWD）／重量
その他スペック
（付属CD-ROMの内容は機種によって異なる）

ノートブック型：
システム構成
CPU（クロック）
最大搭載メモリ（メモリの種類）
搭載ドライブ（HD／FD）
汎用拡張スロット
ディスプレイ
バッテリ
付属システム
サイズ（HWD）／重量
その他スペック

Mac Catalog 1999 現行機種カタログ

iMac 333



最低価格 158,000円 '99/4
平均価格 158,000円

32MB／HD6000／CD
PowerPC 750（333MHz）
最大128MB（DIMM×2）／512KB Backside Cache
6GB IDE HD／24倍速CD-ROM（ATAPI）
Mac OS 8.5.1
395×380×440mm／17.3kg
ビデオ表示機能：標準6MB SGRAMで最大1,670万色（～1,024×768）
インターフェイス：USBポート×2、Ethernet（10／100Base-T／RJ-45）ポート、56Kbpsモデム、16bitステレオ／SRSサラウンド入出力ポート×各1、マイクロフォン×1、ヘッドフォンジャック×2、スピーカ内蔵
付属品：キーボード、マウス、電源ケーブル、電話ケーブル、ソフトウェアインストールCD-ROM（Mac OS 8.5.1、付属アプリケーションソフトなど）、マニュアル、保証書
ボディ外装はストロベリー、ライム、タンジェリン、グレープ、ブルーベリーの5種類より選択可能

Power Macintosh G3/450



最低価格 361,000円 '99/6
平均価格 382,200円

128MB／HD9000／CD
PowerPC 750（450MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
9GB Ultra2 Wide SCSI HD／32倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/400/DVD



最低価格 231,000円 '99/6
平均価格 243,600円

64MB／HD6000／DVD
PowerPC 750（400MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
6GB UltraATA HD／5倍速DVD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/400/ZIP

new!



最低価格 295,800円 '99/6
平均価格 313,200円

128MB／HD12000／CD／Zip
PowerPC 750（400MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
12GB UltraATA HD／32倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/350

new!



最低価格 185,600円 '99/6
平均価格 195,100円

64MB／HD6000／CD
PowerPC 750（350MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
6GB UltraATA HD／32倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Macintosh Server G3/450

new!



最低価格 628,000円 '99/6
平均価格 628,000円

256MB／HD9000×2／CD
PowerPC 750（400MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
9GB Ultra2 Wide SCSI HD×2／32倍速CD-ROM
PCIスロット×4
Mac OS 8.6
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAM／ATI RAGE 128グラフィックカード装着済
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3うち1はUltra2 Wide SCSIカード装着済、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3（空き1または2）
付属品：AppleShare IP 6.2やSoftRAID 2.1.6などソフト多数、キーボード、マウス、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Mac Catalog 1999

Power Macintosh G3/400



最低価格 298,000円 '99/1
平均価格 298,000円

128MB／HD9000／CD
PowerPC 750（400MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
9GB Ultra2 LVD SCSI HD／24倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.5.1
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/350/DVD



最低価格 Sold-Out '99/1
平均価格 Sold-Out

64MB／HD6000／DVD
PowerPC 750（350MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
6GB UltraATA HD／5倍速DVD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.5.1
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/350/ZIP



最低価格 198,000円 '99/1
平均価格 224,700円

128MB／HD12000／CD／Zip
PowerPC 750（350MHz）
最大1GB（DIMM×4）／1MB Backside Cache
12GB UltraATA HD／24倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.5.1
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（～1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

Power Macintosh G3/300



最低価格 196,000円 '99/1
平均価格 196,000円

64MB／HD6000／CD
PowerPC 750（300MHz）
最大1GB（DIMM×4）／512KB Backside Cache
6GB UltraATA HD／24倍速CD-ROM（ATAPI）
PCIスロット×4
Mac OS 8.5.1
432×226×467mm／13kg
ビデオ表示機能：標準16MB SDRAMで最大1,670万色（〜1,920×1,200）
インターフェイス：ADBポート、USBポート×2、400Mbps FireWireポート×2、Ethernet（10/100Base-T）ポート、PCI拡張スロット×4（64bit/33MHzスロット×3、ATI RAGE 128グラフィックカード装着済の32bit/66MHzスロット1基）、DB-15ビデオポート、16bitステレオサウンド入出力ポート×各1、拡張ベイ×3
付属品：マウス、キーボード、電源ケーブル、Mac OS CD-ROM、マニュアル、保証書

PowerBook G3 400/14" 1MB



最低価格 424,000円 '99/5
平均価格 427,500円

64MB／HD6000／DVD-ROM
PowerPC 750（400MHz）
最大384MB／1MB Backside Cache
6GB IDE HD／2倍速DVD-ROMドライブモジュール
PCカードスロットType1/2×1もしくはZoomed規格PCカード×1
14.1" TFTカラー液晶（バックライト）
充電式リチウムイオン電池
Mac OS 8.6（PowerBook G3専用）
323×264×43mm／2.68kg
ビデオ表示機能：標準8MB SDRAM／ATI RAGE LT Proグラフィックカード装着済　最大1,670万色（1,024×768）
インターフェイス：USB×2、SCSI（HDI-30）ポート、16ビットステレオサウンド入出力ポート、赤外線ポート（IrTalk／IrDA）、外部ディスプレイポート（VGA）、外部TVモニタポート、Ethernetポート（10/100Base-T）×1、内部モデムポート（K56flex）、マイクロフォン、スピーカ×2
付属品：Mac OS CD-ROM、ケーブル類ほか

PowerBook G3 333/14" 512KB



最低価格 296,000円 '99/5
平均価格 297,500円

64MB／HD4000／CD-ROM
PowerPC 750（333MHz）
最大384MB／512KB Backside Cache
4GB IDE HD／24倍速CD-ROMドライブモジュール
PCカードスロットType1/2×1もしくはZoomed規格PCカード×1
14.1" TFTカラー液晶（バックライト）
充電式リチウムイオン電池
Mac OS 8.6（PowerBook G3専用）
323×264×43mm／2.68kg
ビデオ表示機能：標準8MB SDRAM／ATI RAGE LT Proグラフィックカード装着済　最大1,670万色（1,024×768）
インターフェイス：USB×2、SCSI（HDI-30）ポート、16ビットステレオサウンド入出力ポート、赤外線ポート（IrTalk／IrDA）、外部ディスプレイポート（VGA）、外部TVモニタポート、Ethernetポート（10/100Base-T）×1、内部モデムポート（K56flex）、マイクロフォン、スピーカ×2
付属品：Mac OS CD-ROM、ケーブル類ほか

現行機種カタログ

Apple Studio Display/CRT



最低価格 60,800円 '99/1
平均価格 62,200円

17"（対角）ダイヤモンドトロンCRTディスプレイ
表示可能サイズ16"
0.25mmアパーチャグリルピッチ
解像度／垂直走査周波数：640×480/85Hz、800×600/85Hz、832×624/75Hz、1,024×768/85Hz、1,152×870/75Hz、1,280×1,024/75Hz、1,600×1,200/60Hz
走査周波数：30〜85KHz（水平）48〜160Hz（垂直）
コントローラ：輝度調整、コントラスト調整、消磁、水平サイズセンタリング、垂直サイズセンタリング、コンバージェンス調整、回転、糸巻き歪み調整、台形歪み調整、平行四辺形歪み調整、ズーム、モアレ調整、色温度調整
コネクタ／ケーブル：DB-15ビデオコネクタ、VGA-Macアダプタ
427×411×447mm／20.8kg
付属品：Appleディスプレイソフトウェア、電源コード、VGA-Macアダプタ、マニュアル、保証書
システム条件：Power Macintosh G3、Mac OS8.0以降

Apple Studio Display/Flat Panel



最低価格 157,000円 '99/1
平均価格 158,200円

15.1"（対角）TFTカラー液晶ディスプレイ
表示色数：1,670万色
視野角：120゜(水平)、90゜(垂直)
解像度／垂直走査周波数：640×480(60/67/72/75Hz)、720×400(70Hz)、800×600(56/72/75Hz)、832×624(75Hz)、1,024×768(60/70/75Hz)
コントローラ：ビデオモード、輝度調整、リセットボタン、OSDナビゲーション、OSD調整
コネクタ／ケーブル：DB-15ビデオコネクタ、ADBポート、S-video入力ポート、コンポジットビデオポート、オーディオ入力ポート(L/R)、オーディオ出力ポート、VGA-Macアダプタ
249×399×175×mm／3.5kg(スタンド使用時381〜490×399×249mm／5.5kg)
付属品：Appleディスプレイソフトウェア、電源コード、電源アダプタ、フリップアウトスタンド、VGA-Macアダプタ、マニュアル、保証書
システム条件：Mac OS8.0以降のPower MacintoshまたはPowerPCベースのMac OS搭載機

耳より 林檎ばなし

7月から、同社のオンラインストア「The Apple Store」で、BTOを開始したアップルジャパン。BTOとはBuild To Orderの略で、ユーザーの希望に合わせた製品構成でMacを購入できるというシステム。たとえば、メモリーやハードディスクなどの容量を選択すると、希望の製品が装着された状態で送られてくるというわけだ。

さて、今回さらに発表があったのは、お馴染みの「Apple スマートローン」。iMacが月々2,600円から、そしてPowerMac G3が3,500円から、クレジットで購入できる。しかも12回払いなら実質年利1%という低金利だ。対象はiMac、Power Mac G3シリーズ、そしてApple Studio Display17インチCRTモデル。

ただし、アップルストアでの購入はスマートローンの対象外なので注意。また、スマートローンが始まるということは新製品がその後に待ち受けている、ということも忘れずに。

もうすぐ夏休みも終わり。よいこのみなさん、宿題は終わりましたか？
夏休みの課題にはMacintoshを活用しよう！

BookMark

iMacもいいけど、Old Macも捨てがたい Old Macを存分に活用しよう!!



本誌1995年5月号から1999年3月号まで長期連載されていた『Old Mac Paradise』が単行本化された。単行本化にあたっては、連載時に書ききれなかった部分が大幅に加筆されている。

冒頭には、これまで発売されたOld Macのスペックが掲載されており、古くからのユーザーは昔を懐かしむことができる。しかし、本書の意義は、昔を懐かしむだけではない。Old Macをどのように活用するかである。さまざまなOld Macの活用方法が掲載されているので、Old Macユーザーには参考になるだろう。そして、現在、Old Macを購入する術も掲載され、Old Macの周辺機器、ソフトウェア、ショップ、チューンナップ方法なども合わせて紹介されているため、これからOld Macを購入しようというユーザーも十分に活用できるように構成されている。

最新機種であるiMacや青白Power Mac G3もよいが、昔のMacintoshもやっぱりいいなと思わせてくれる1冊である。

「Old Fashioned Macintosh
〜Old Mac128%活用術」

著者●櫟木義広著＋『MACLIFE』編集部編
発売元●ビー・エヌ・エヌ
ページ数●448p
価格●1,800円（税別）

今月のおすすめ

好評! 図解式シリーズ第二弾! 6月に発売されたAcrobat 4の解説本



Adobe Acrobatとは、ひとことでいえば、オンライン配信用のコンパクトな、Adobe PDFドキュメントの作成、編集、閲覧を行なうためのツールである。PDF形式は非常にコンパクトなデータフォーマットであり、現在は電子メディアのスタンダードとして広く普及している。PDF文書は、ファイル内にフォントを埋め込むことにより、フォントのインストールされていない環境でも文書を表示できるという特徴を備えている。つまり、Acrobatを使用すれば、再生環境を問わずどんなプラットフォームでも意図した通りのレイアウトで文書を表示できるというわけだ。

本書は、好評図解式シリーズ第二弾。Adobe Acrobat4.0の新機能を中心に、初心者にも理解しやすいように豊富な図を使用して解説した一冊である。初心者にはなかなか正体が掴みにくいAdobe Acrobatだが、本書の解説にしたがって操作を行なっていけば、Acrobatがどういうソフトでどんなことができるのかがすぐわかるように構成されている。

新機能であるWebページの取り込み機能、プロパブリッシングにおけるオンライン校正を可能にする豊富な注釈ツール、電子署名セキュリティー機能などに関する詳細な解説も行なわれており、初心者には最適な一冊といえるだろう。

「図解式
見ればわかる
Acrobat 4」

著者●ランディング編著
発売元●ビー・エヌ・エヌ
ページ数●144p
価格●1,800円（税別）

今月の新刊



レアな画像がとてもイケてます

**「ホームページはかく作るべし
〜素材+支援ツール付き」**

法橋尚宏著　中山書店　3,800円（税別）

医学部出身の著者が医学を題材としてWebサイトの構築方法を解説！ 素材と支援ツールをプラスしたCD-ROM付き



これはおもしろい！読むべし！

**「砂漠のりんご
〜カイロ・パソコン物語」**

田嶌徳弘著　ローカス　1,600円（税別）

1997年12月から毎日新聞のHPに連載されたものを1冊の本にまとめたもの。新聞記者である著者が中東各地で目の当たりにした歴史的出来事を、Macintoshを使用して東京に配信する悪戦苦闘記である。本当に読みごたえ満点！



CD-R/RWでどこまでできる？

「CD-R/RW オフィシャル ガイドブック」

オレンジフォーラム　ビー・エヌ・エヌ
2,800円（税別）

ディスク、ドライブそれぞれの仕組みや特徴をはじめ使用法など、CD-R/RWに関するすべてを完全解説。私的録音録画と著作権に関する解説も怠りなし！

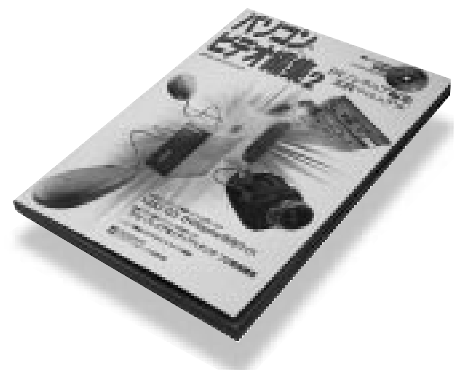


プロの秘技を一挙公開！

**「LightWavers' Workshop
〜ライトウェーバーズワークショップ」**

WinGraphic編集部編　エムディエヌ
2,600円（税別）

WinGraphic誌の連載記事「LightWavers' Workshop」を加筆し、一冊の本にまとめたもの。Windows版を基本に書かれているが、Macintoshでも十分活用できる！ すべてのLightWaver必携



G3でノンリニアビデオ編集

**「パソコンでビデオ編集2
〜DVノンリニア編集実践マニュアル」**

ビデオサロン編集部著　玄光社　1,880円（税別）

パソコンでビデオ編集したいユーザーに向けて、主要なDVノンリニア対応パソコンの情報とビデオ編集ソフトの基本的な使い方をまとめた一冊。CD-ROM付属



Linuxグラフィッカー必携の書

「Gimpパーフェクトガイド」

Michael J.Hammel著/豊福剛訳
エムディエヌ　2,800円（税別）

Linux上で動作する高性能画像編集アプリGimpのすべてを詳細に解説。Linuxをベースにしたグラフィックユーザーのデスクトップに必携の一冊



知らぬ間に超テク・モデラー

**「ここまでできる「超」テク〜
六角大王Superモデリングチューター」**

松永日出海著　ラピュータ　2,400円（税別）

製品版「六角大王Super」の新機能を中心に、マニュアルにも記載されていない応用的ポリゴンモデリング方法などを伝授！ 体験版を収録したCD-ROM付属



URL入力なしのサクサクアクセス

「WWWイエローページVol.7」

ティーボックス・ジャパン著　エーアイ出版
1,500円（税別）

定番ページをはじめ、選りすぐりの1434サイトをジャンル別に一挙掲載。エーアイ出版のサイトから、4桁の数字を入力するだけで目的のサイトにアクセスできるのも非常にうれしい

Macintosh書籍トレンド ＆ランキング '99/7

順位	書名	出版社
1	REALBASIC2.0 Standard	アスキー
2	PowerBook大改造計画	ビー・エヌ・エヌ
3	現場の必須テクニックWeb制作の仕事術	毎日コミュニケーションズ
4	Mac OS X server徹底活用ガイド	日経ＢＰ
5	DTPのコツ	ビー・エヌ・エヌ
6	Power Macintosh G3 BIBLE	ソフトバンク
7	もっと進め！コードウォリア	毎日コミュニケーションズ
8	FireWorksWeb画像制作スーパーテクニック	ソーテック
9	できるiMac	インプレス
10	これでつくる！CG水着美少女	ビー・エヌ・エヌ

協力／書泉グランデ、T・Zoneミナミ

快適MACLIFEフォーラム通信 第1号

8月1日オープン！

MACLIFEステーションは、8月1日から快適MACLIFEフォーラムにリニューアルされた。快適MACLIFEフォーラムは、新たに読者有志により運営されるフォーラムだ。今回もまた、新フォーラムのシスオペ、寺子屋こと川崎貴志さんにリニューアルにあたっての、新フォーラムの会議室についての詳細を伺った。

快適MACLIFEフォーラム

今月のスタッフ

川崎貴志（寺子屋）

かわさきたかし（てらこや）

■快適MACLIFEフォーラムSYSOP■
SDI01107@nifty.ne.jp

先月もお伝えしましたとおり、「快適MACLIFEフォーラム」が装いも新たに8月1日、リニューアル・オープンいたしました。

というわけで…、「快適MACLIFEフォーラム・オープン記念」として、各方面からシスオペ自ら図々しく調達してきました豪華プレゼントの数々…（˜ー˜ ）ニヤリ。

●ニフティ・オリジナルグッズ
（オリジナル・マグカップ、Tシャツ、タオル他多数）
●ポストペット関連オリジナルグッズ（非売品のマウスパッドほか）
●書籍『PowerBook大改造計画』、MACLIFE最新号（8月18日発売）
●BNNのオリジナル・フード付きパーカー、ウインドブレーカー
（季節外れですが、今年の秋から着られます。マニア向けレアものです）

が抽選で当たる！　会議室でのイベントなども企画していますので、絶対に遊びに来てくださいね。抽選は応募〆切後、リアルタイム会議で実況生中継する企画も考えておりますので、楽しみにしていてください。詳しくは、GO FMACLIFE！

快適MACLIFEフォーラムの会議室構成は、先月お知らせしたとおり、下記のような構成でスタートしました。今月は会議室の内容をもう少し詳しく紹介しましょう。

1★フォーラムからのお知らせがアップされる会議室です。ウィルス情報や臨時メンテナンスなどの重要な情報のほかにも、楽しい企画などのお知らせも随時アップされますので必ずチェックしてくださいね。

3★新着ソフトウェアのデータライブラリへの掲載情報会議室。フリーウェアに興味のあるかたは、要チェック！

5★MACLIFEに限らず、Mac雑誌の記事などについて、こんな記事がおもしろかった、こうだといいなぁといった感じに、忌憚のない前向きな意見が言える雰囲気の会議室を目指しています。

6★いわゆるフリートーク会議室です。Mac以外の話題、くつろいだ話題、自己紹介、オフの打ち合わせなどのための会議室。

7★“欲しいものは今買おう”というサブタイトルどおり、買いたいものの会議室です。速いDesktop、軽くて速いPowerBookに、キュートなiBook……数え上げればきりがない、あれがほしい、これがほしいという物欲を正当化し、衝動買いや、それに至るまでの経緯、そのほかあれがほしいこれがほしいなどのつぶやきを、堂々と報告・相談してください。

8★Web情報会議室です。いろんなホームページ談義ができる会議室です。ご自慢のホームページのPRなども大歓迎！

9★何でも相談会議室。どこに書き込んだらいいかわからないご質問もこちらへどうぞ。

11★PowerBookとモバイル・コンピューティングのための会議室。PowerBookならではの使いこなしのノウハウやパワーユーザーの体験談など、人気の会議室です。今はiBookの話題などで盛り上がっているかな？

12★Macに限らず、ゲームの話題で盛り上がろう！　という会議室です。おすすめのゲームの紹介やハイスコアコンテストなど、ゲーマー必見。

13★MIDIの話題を中心に、音楽の話題を自由に、そして気軽に話せる会議室です。

15★Mac本体や互換機、周辺機器などのハードウェアの情報交換やQ&Aのための会議室です。

16★MacのOSやアプリケーションの情報交換やQ&Aのための会議室です。

17★通信ソフトのスクリプトやマクロに関する情報交換やQ&Aのための会議室です。

18★PostPetに関する素朴な疑問や急患（トラブル）のQ&Aのための会議室です。

19★PostPetに関する情報交換、わが子自慢、子育て相談などをする部屋です。なお、毎月第2土曜日、午後11時頃より、定例リアルタイム会議「ポストペットナイツ」を開催中です。参加をお待ちしています。

20★MacとWindowsの連係／共存についての情報交換やQ&Aのための会議室です。

といった構成ですが、状況に応じていろいろな特設会議室なども設けていきたいと思います。こんな会議室を作って！　なんていうアイデアなどもどしどしお寄せくださいね。

皆さんのお越しをスタッフ一同お待ちしています。

川崎貴志（寺子屋）●本業は超零細学習塾の塾長。1995年からBNNステーションSUBSYSを務める。新装なる快適MACLIFEフォーラムのSYSOP。現在本誌の新作FreeWareのコーナーを執筆中。

快適MACLIFEフォーラム（FMACLIFE）の会議室

1	From FMACLIFE	◆お知らせ・告知・発表	12	Amusement room	◇電脳遊戯室
3	Library Info	◆新着ライブラリ情報	13	Welcome to music!!	◇まっくでおんがく!
5	Magazine Talk	◇Mac雑誌にもの申す	15	Hardware A to Z	◇ハード談義とQ&A
6	Tea Time	◇茶飲み話・自己紹介	16	Software A to Z	◇ソフト談義とQ&A
7	Just Buy It!	◇欲しいものは今買おう	17	Auto Script Club	☆自動通信自由自在
8	Web Satellite	◇Web情報・談義・質問	18	PostPet保健室	☆困った時の民間療法
9	Trouble Rescue	◇なんでも質問・相談	19	PostPet保育園PTA	☆うちの子が一番!
11	PowerBook Club	◇PowerBookとMobile PC	20	Let's Mac"Win"tosh	◇MacとWinの素敵な関係

MAIL BOX

時代は回る

Macを使い始めて7年半。目まぐるしく変わりゆく時代の波にのまれ、自分のゆく道を失いそうである。いつもいつも、ただのツールではないか、道具、道具と言い聞かせながら「なんて世界になったんだろう」って考える。でももう、インターネットもメールもない世界に戻ることなんてできない。いつも何がやりたいのか、はっきりさせながら生きていく時代になる。そんな気がする。

MACLIFEは、楽しみに読むときもあるが、時々は何か恐ろしい気分になることもある。Macもあと10年したら。Macでなければ……なんて時代になっているのだろうか？（岡山県　ZUKKA　青白G3）

「いつも何がやりたいのか、はっきりさせながら生きていく時代になる」という言葉には思わず、うなずいてしまいました。「パーソナルコンピュータが個人に力を与える」ということは、実は一人ひとりが自分をはっきり持って、主張するということが基本にあるように思います。そういう意味で、パソコンとインターネットは「現代の黒船」なのかもしれませんね。

あの日を忘れない

先日、2カ月ぶりくらいにMac Plusを起動してみた。OSは漢字Talk 6.0.7。2月にiMacを購入して、最近はそちらばかりを使っていたので、その遅さは驚くほどだったが、不思議なことに使用中はイライラしたりしなかった。むしろなんだか楽しかった。モノクロの小さな画面で古いゲームをやっていると、PlusでDTPからパソコン通信までこなしていた頃を懐かしく思い出した。今、iMacでパソコンに入門する人たちは、10年後にiMacを使ってこんな思いにふけることがあるだろうか。（福岡県　山下孝　41歳　Power Mac 6100/66、SE/30、PowerBook 145B、iMac）

ゆっくりした時間の中に、楽しみを感じられた山下さんには共感を覚えます。でも、今iMacでMacに入門した人も、きっとあの頃はよかったと思ってくれると信じています。

天国でもMacを

初めてパソコン雑誌を買いました。難しくてわからないことも多いのですが、読み物のページは楽しく読ませていただきました。亡くなった主人が愛用していたMacを最近、私が使い始めました。メモリーも8MBしかなかったので、36MBまで増やしてもらって、E-mailやネットも少しずつできるようになりました。周りのの人たちは、Windowsを使っている人が多く、なんだかさみしい思いをしていましたが、MACLIFEを見て、やっぱりMacだと思いました。主人のこだわりを大事にしたいと思っています。これから、もっと使いこなせるようになりたいです。この本の内容がちゃんと理解できるぐらいまで。これからも購読させていただきたいです。初心者にも楽しめるページを残しておいてください。お願いします。（神奈川県　とんちゃん　48歳　Performa 575）

ご主人の残されたMacをお使いになられて、そこにご主人の心を発見されたのですね。微力ながら、MACLIFEを楽しんでいただき、お力になれたかと、とてもうれしく思います。E-mailが天国まで届けばいいのに……。

バランスが絶妙

毎月、夫婦そろって楽しく読んでいます。私たちにわかるところもわからないところも、ほど良くミックスした貴誌のバランスはまさに絶妙です。バックナンバーは捨てずにとっておいて、後で読んだ時にわからなかったところがわかるようになっていたりすると、とてもうれしいものです。21日のNYエキスポで、いよいよP1が発表されそうですが、ものスゴーく、たのしみです！！　P1、G4、Sonata、IE5.0、Quick Time4.0、そしてOS X……やはり、Macはいいなあ！としみじみ思うこの頃なのです。（東京都　中村寧　37歳　iMac Rev.C (266MHz)）

使用機種が気になる

私だけかもしれませんが、MailBoxで掲載されている方の名前といっしょに、その方が持っていらっしゃるMacの名前が書かれているのを見るのが楽しみです。なんとなく、その人となりを想像できるような気がします。私はPower Mac 4400/200を使用していたんですが、周囲にユーザーがまったくおらず、さびしい思いをしていたので、同じ機種のユーザーを発見するとうれしくなりました。今月Power Mac G3 DT266に買い換えましたが、やはり4400/200のことは忘れられないでしょうね。Windowsの人は、相手がなんの機種を使っていても気にとめないようですが、Macな人は「何の機種？」とすぐに聞いているような気がします。もちろん私も他人の機種を思わず、聞いてしまうクチです。（徳島県　宮内祐子　25歳　Power Mac G3 DT266）

シールが好き

私がMacを新規購入したときのお楽しみは、実はあのアップルマークのシールです。会社で購入した際も、シールを譲ってもらったりしちゃいました。MACLIFEの読者の皆様は、あれを何にお使いなのでしょうか？たぶん、貼るとしたら、Mac本体が一番多いと思うのですが……。私の場合、自転車なんですよ！　自転車メーカーの企業マークのシールを全部はがして、あの大きなアップルのシールを貼れば、特製アップル自転車に早変わり！　駐輪場でもいい目印になります。町中でも、たまに「おっ！」という視線をゲットできます。（埼玉県　杏夢　Power Mac G3 MT 300）

実は編集部の近くにアップルのシールを貼ったバイクが停まっていてどんな人が乗っているのかとても気になります。一度お会いしてみたいものです。

MAIL BOX

MACLIFEリニューアル

欄外の語句説明は非常によい。言葉の意味がわからないので、結局記事自体がわからなかったことがよくあったので、これからも続けて欲しい。一度解説した語句も繰り返し解説したらどうでしょうか。忘れてしまうこともあるし、新しく読者になった人に対しても親切だと思う。これを機会にパソコンの基礎、Macの基礎の特集はどうでしょう。MACLIFEの読者の中には、ビギナー向けの雑誌や本を読むほどではないにしろ、基本的なことがわからず、知りたいと思っている人はいると思います。私も仕事や趣味で使うソフトのことはなんとか理解し、それなりに使いこなしているのですが、ハード的なことやシステムのことがあまりわかっていません。ぜひ、ご一考を。(岐阜県　河尻清和　29歳　PowerBook 5300、iMac)

＊

友人の勧めで初めて購入しました。用語の解説があり、初心者の私でもそこそこ理解でき、ソフトや関連書籍の紹介も豊富で楽しめました。付録のCD-ROMの説明が1箇所にまとまっていたら、もっと見やすいと思いました。(大阪府　WIL　30歳　iMac)

＊

今月号は相当リニューアルがなされたようで、ずいぶん印象が変わったような気がします。でも、レイアウトなどが、某競合誌にそっくりだったり、CD-ROMケースの開け方が急に変わっていて不親切だったりで、私はあまりいい印象を受けていません。某競合誌と値段は同じなのですから、読者に逃げられないように、もう少しオリジナリティのあるレイアウトを考えてください。(神奈川県　マシンガー　17歳　Performa 6310)

＊

Apple社もやっと落ち着いてきたみたいで、ユーザーとしても安心してMac Lifeを楽しんでいます。特集記事などを見ても以前のように本当に実現されるかどうか解らない技術の紹介ばかりじゃなくて期待の持てるものが多くなってきているように思えて嬉しく感じています。これからMac OS Xなどの大変革を迎えてどうなっていくにしろ去年の今時分には、考えられなかったくらいうきうきした気分でMacの進化を見つめています。もちろんMACLIFEもね。ところで、今月号からMACLIFEのインターフェイスも大分変わりましたね。悪くは、ないですけど慣れるまでちょっと時間がかかるのは、Mac OSもMACLIFEも同じですね。ページ下の用語解説はMac Power誌のようで……。(京都府　加藤正人　40歳　Power Mac 9600/300、Power Mac 6300/120)

＊

付録CD-ROMの収納袋(？)いいですね。使わないときには本誌に戻してしまえるようになってとっても便利です。用語解説も心憎い気配りですね。(長野県　吉田昌史　37歳　Power Mac 7300/166)

MACLIFEのリニューアルには、賛否両論いろいろなご意見をいただきました。用語解説を付けたことに関しては、概して好意的なご意見をいただきましたが、「他誌に似ている」というご批判もいただきました。このご批判があるのはある程度予想していたことでした。しかしながら、「脚注」は、昔からある編集技術であり、何より読者の方の利便を考えれば、あえて「真似をした」といわれても、やるべきだと思いました。真似はしていません。ご理解ください。CD-ROMのケースについては、コストと制作時間を考えてこのような形態になりました。今後改善の余地があるか検討していきたいと思います。

音引きは変？

7月号あたりからでしょうか、英語のカタカナ表記で最後に長音が付く形が多く見られるようになりました。たとえば、「メモリー」「ブラウザー」「モニター」「フォルダー」「サーバー」「プリンター」などなど、他にもいくつか。もちろん「メモリーとメモリのどちらが正しいのか」なんてことには僕自身あまり興味はないですし、どちらで書かれていようと意味を取り違えるようなことはありませんが、ただ「メモリーの割り当てを……」とか「○○という名前のフォルダーを作成し……」などの場合、やはりMac OS日本語版での表記に従って「メモリ」「フォルダ」と書かれてある方が、初心者にとっても余計な混乱を招く心配がないように思えます。細かい点なのですが、いくつか不自然に見える箇所があったので意見させてもらいました。(東京都　澤田昭　25歳　SuperMac C500)

7月号のリニューアルに合わせて、表記原則も変更しました。この変更の最も大きなものは、句読点を「，。」から「、。」に変更したことと、音引き「ー」を付ける方向にしたことです。ご指摘のように「メモリ」「フォルダ」という表記は、理工系の文書では一般的に使われているものですが、もともとは通産省の指導によるものだと理解してます。しかし、現代の一般の人からすると、おかしい表記が多くなり、MACLIFEの中でも混乱するようになってしまいました。たとえば、「スピーカ」「ムービ」「デザイナ」「ユーザ」などは、どう思われますか？　英語が一般化した現代では、むしろ音引きを付けるほうが普通だと思いませんか。Macintoshは、理工系の人が使う特別なマシンではない、というのが我々の考えです。

タイトルにやられた

「PowerBookという生き方」というタイトルにやられました。現在、iMac 266を持っていますが、USBのみという接続に限界を感じ、Power MacかPowerBookを買おうと思っていたところだったので、たぶんPowerBookに転んでしまうでしょう。AppleStoreでBTOが始まって、ずいぶん迷っていますが「PowerBookという生き方」という企画はとてもよかったです。(愛知県　夏目信行　29歳　iMac 266)

スピードって客観的？

8月号のBREAK SHOT!（林幽康さんの）「スピードって客観的？」には思わずそうそうとうなずいてしまった。実際、ノーマルPentium 133MHz（メモリー32MB）のWindowsマシンの方がPM7300/180（メモリー80MB）よりもWordやPower

MAIL BOX

Pointの処理は格段に速い！（特にWordは！）同様にPower Book G3 233/14"であっても、Wordの力不足は解消できません。お互い都合のいい指標でのスピード比べは何の意味も持たないと思います。使用ソフトはOfficeがメインなのに、それでもMacを買ってしまう。速いだけのマシンは、血の通ったマシン（Mac）にはどうやっても勝てない証明なのでは……。と言いつつ新型の青白G3を買って力業でさくさくWordを使ってみたい誘惑に負けそうになる今日この頃です。（大阪府　タッカー　33歳　Power Mac 7300/180、PowerBook G3 233/14"）

スティーブ・ジョブズ氏もMACLIFEを読んだのか、ニューヨークでのMACWORLD Expoの基調講演では、恒例のMac vs. Windowsの速さ比べのデモは、今回はありませんでした。あれが結構楽しみなんですけど。

お鈴ちゃんになりたい

「あ★かるいMac道のススメ」が大好きです。うちにも“長屋のご意見番”のご隠居がいてくれたら……と思うことがたびたびあります。やっと買い換えたiMacが止まるたびに気分は“大工の留吉”になってしまうのです。（神奈川県　お鈴ちゃんになりたい　25歳　iMacライム）

LEGO MindStorms研究所

MindStorms研究所は、良かったです。やっぱりMacを使う以上何かを作らないとね。REAL basicも良いんですけど、Visual basicをついつい思い出してしまうところがバツかな。最近機械的な性能追求の話題ばかりで少し飽き飽きしていたので、久々に興味のわいた内容でした。（京都府　加藤正人　40歳　Power Mac 6300/120、Power Mac 9600/300）

iBookがとうとう出た!

iBookがとうとう発表されましたね。欲しい。後は値段ですね。15万円位なら買いたいと思います。でも、PCカードスロットがないのがいけないな。デジカメの画像を取り込めないし、ISDNカードも使えない。USB対応のデジカメに買い変えるか……。やっぱりApple社の、ノートでもデスクトップと同じように使えるというコンセプトに大賛成である。重くてもね。軽いことにこしたことはないけど。（群馬県　小見順彦　26歳　PowerBook G3/233/12"、Performa 575、iMac(B)）

スパルタカス購入

今年始め「買うぞ！BW G3!!」で取り乱していましたが、ぐるっと考え倦ねて、結局6100のハードディスク交換と、投げ売りしていたスパルタカス（20周年記念Mac）を購入しました．今となっては寂し気なスペックはともかく、スパルタカス。美しい、美しすぎる。「アップルがユーザーに与えようとする物は『ハードとOS』だけではないんだ！！　答えはすでに2年前の市場に出ていたんだ！」と思えるほどに……。iMac以来、特に「デザイン」というと見た目のことしか言われていない気がするけど、おソロのセーターのバカップルじゃあるまいし「半スケ、カラフルでジャストフィット！」（iMacは見てくれだけでも、たっぷりとした質感と、しっかりした剛性感があるからほんとにかわいいけど、それをただ「半スケ」「カラフル」「まるッこい」だけのことだけで済ませたら、百円ショップグッズとかわんないじゃん）みたいのばっかりじゃなくって、「Macintoshが提示した世界を実現する！」連係機器類（「周辺」じゃなくて）が一日も早く見たい今日このごろ。そんななか、新PowerBookは手持ちの（レガシーな）Macとまだ見ぬ未来のMacの架け橋になってくれそう！　一機しかないカードスロットに他社製品挿さなければFireWireが使えないのはあまりに謎だけど、車的なボリューム感のあるあの見た目は、かっこ良すぎる。まぁお洒落なクッション形ディスクトップからすれば、黒/茶の座布団みたいかもしれないですけどぉ…って、結局見た目かい！　P.S.ポータブルは「ミニPowerBook」だけでない、何かはあるのでしょうか……。（千葉県　佐藤高穂　35歳　Power Mac 6100/60/AV、PowerBook 2400/180、20th/240）

Macユーザーはプロダクトデザインが好きな人が本当に多いと思います。iBookもいろいろな意味で、プロダクトデザイン好きには興味を持ってもらえるアイテムだと思います。好き嫌いはあるかもしれませんが。

熱暴走するMacinfish

AQUAZONEでアロワナが人気ですが、ひさびさにMacinfishを引っ張り出して買い始めたのですが、水温を18度と低くしないと飼えません。iMacinfishは24度と、熱帯魚らしい水温で飼えます。やはりオールドMacは温度が高いと、熱暴走してしまうのでしょうか？（静岡県　渡辺房嘉　40歳　Power Mac 8500、Power Mac 7100）

大人になろうぜ

東芝の事件はいかにインターネットの力が強いかがわかり、使い方によっては個人のプライバシーまで問題になりかねない事件でしたね。メーカーの対応もよくないけれど、ユーザー側にもいろいろな方がいらっしゃいますから。自分がコンピューターを使っているということから、ほかの人からコンピューターを見てよといわれることが多いですが、友人でも無茶をいう人がいますよ。メーカーもユーザーも感情的なやり取りに発展することもあると思いますが、大人なんですから、TVの婆さんたちみたいなことはやめようよ！（広島県　M4A1　44歳　Power Mac 9600/233、PowerBook G3 233/14"）

当編集部にもいろいろなお電話をいただきます。そして、つい……ごめんなさい。大人なんだからって、わかっちゃいるんですが……。



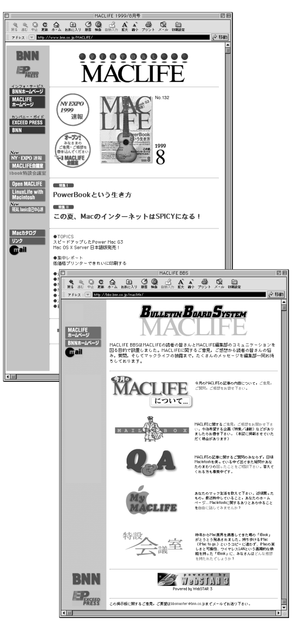
「Virtual MACLIFEにもMailBoxができました!」

MACLIFEのホームページ「Virtual MACLIFE」がリニューアル。自由に討論できる「MACLIFE会議室」ができました。その中に「MailBox」のコーナーもできました。MACLIFEに対するご意見、最近思ったこと、Macについての思いなどを聞かせてください。

また、「MACLIFE会議室」の中の「特設会議室」内に「iBook特設会議室」がオープン。話題のiBookについてのご意見も募集中です。iBookのここが好き、ここが嫌い、値段がこのくらいなら買いたい……など、あなたのご意見、ご感想をお聞かせください。

URLは

http://www.bnn.co.jp/MACLIFE/



MACLIFEの記事についてのご意見やあなたのMac体験についてもお聞かせください

「From a new world〜世界のファインダーから〜」

Reporter大募集!

「From A New World〜世界のファインダーから〜」では、誌面に登場してくださる海外在住のMacユーザーを募集中。現地のMac事情やインターネット事情、ハヤリものや日本とはちょっと違う海外の常識などを聞かせてください。

また、お友達の紹介も大歓迎です。あなたのMac仲間で海外に住んでいる方はいませんか？自薦他薦は問いません、ふるってご応募ください。

☆応募要項

住所、氏名、年齢、職業、電話番号、E-mailアドレスを明記し「世界のファインダーから」募集係までお便りください。お友達の紹介の場合は上記の項目のほか、ご紹介いただく方の氏名と連絡先（E-mailアドレスまたは電話、ファックス番号）に海外在住歴をお書き添えください。

宛先：〒102　東京都千代田区九段南2-7-6
(株)エクシードプレス
MACLIFE編集部
「世界のファインダーから」
募集係

また、E-mailでもご応募できます。その場合は、
maclife@bnn.co.jp
までお願いします。

PRESENT

●「MACLIFE」No.131/7月号
当選者発表(敬称略)

iGameシリーズ「iGame Strawberry・Tanjerine・Lime」　3名(各1名)
栃木県　平山公夫
静岡県　安原一美
福井県　加藤隆二

NASCAR PINBALL「3ウルトラナスカー ピンボール」　2名
千葉県　豊田真奈（ダミー）
広島県　井上貴雄（ダミー）

AQUAZONEシリーズ「アロワナ」　1名
群馬県　筒内誠治

pinna「コキンチョウ」　1名
京都府　別府　護

pinna「アカカナリア」　1名
東京都　大鳥真吾

ルリコシボタンインコ　1名
岩手県　佐藤　寿

ベニスズメ　オープンブック9003　1名
奈良県　小松幸正

サクラブンチョウ　1名
滋賀県　菅井宏和

一軒楽着 3DプラスVer.2.0　1名
岐阜県　鵜飼　誠

iMac Keychain　4名（4色各1名）
埼玉県　塩沢達成
大阪府　佐々木伸一
奈良県　森　夏樹
佐賀県　久保田真希子

前号の訂正

MACLIFE No.132／8月号において以下のような誤りがございました。訂正してお詫びいたします。

▼P.60の「PowerBook同士対決」で、間違った見出しがついています。正しくは「DVD搭載のPowerBook PowerBook G3 400MHz DVD/430,000円」vs.「安さ重視のPower Book　PowerBook G3 333MHz/298,000円」です。

▼P.156のGameNowにおきまして、「復刻版・天下統一」の発売元、システムソフトの電話番号が間違っていました。正しくは092-752-5264です。

▼P.180の「T-Time 2.0」の記事で「定番の読み上げソフト」とありますが、「テキスト閲覧ソフト」の誤りです。

▼P.183掲載の(有)イージー・プー社の3D素材集「Entrance Gate」について誤った記述がありました。「各版とも70種類以上のポーズを収録」ではなく、正しくは「Standard版にはエンジェルの全身モデルや翼のデータを合計39個体、Professional版はStandard版のデータを含め、ポーズデータなど合計80個体を収録している」でした。

▼P.185のロアス(株)のiMac用電源タップで、価格が「14,400円」とありますが、正しくは「2,800円」です。

MACLIFE No.131／7月号において以下のような誤りがございました。訂正してお詫びいたします。

▼P.160の「見ればわかるMac○活用語辞典」で以下の誤りがありました。「SCSI」の項目で本文中にMbps、表中にMB/秒とありますが、正しくはMB/秒です。また、表中のFireWireの速度はMbpsの誤りです。MB/秒に換算するとそれぞれ12.5MB/秒、25MB/秒、50MB/秒となります。

関係各位にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

『MACLIFE』次号予告

速報 iBook日本初お目見え！そして発売？
World PC Expo 緊急レポート

9月7日から千葉県幕張メッセで、World PC Expoが開催される。話題のiBookの日本初お目見えはほぼ間違いないだろう。速報をお伝えする。

速報 Seybold Seminars in SF
スティーブ・ジョブス基調講演レポート

8月30日からサンフランシスコで、プリプレスの世界最大のイベントSeybold Seminarsが開催される。31日にはアップル社iCEOスティーブ・ジョブズ氏が基調講演をする。今度は何が発表されるのか？　期待は高まるばかり!

特集 次世代ノートiBook発売直前情報!
iBookで実現する快適iBook生活

注目のiBookについて、ワイヤレスなインターネット環境を実現するAirPortについて、どのように使えばよいのか、日本語版はどうなるのか、発売日はいつか、どこで買えるのか、発売直前情報をお伝えする。

特集 Macで、MP3を楽しむ
MP3大研究

一般誌でも注目されているMP3とはいったい何か？　MacユーザーがMP3を楽しむにはどのようなソフトウェア、ハードウェアを購入すればよいのか？　そして誰も知らなかったMP3の意外な使い方とは？　そのすべてがついに明らかになる。

➡集中レポート
液晶モニター大全

10月号は9月18日(土)発売、
定価は980円です。

◆掲載記事は予告なく変更することがあります。

予約は，(株)ビー・エヌ・エヌ　販売部　TEL.03-3238-1622

MAC LIFE

編集後記

●Macの雑誌を作っていて一番楽しい瞬間は、新製品が出たとき。現代に生きていて、こういう瞬間に立ち会えるということはとても幸せなことだと思う。iBookも楽しみなプロダクトですねぇ。　（とよ）

●クーラーの室外機の音がウォンウォンと唸りをあげ静かな眠りを妨げる。数年ぶりのNY。Jobsの華麗な独演会を満喫し、土産話のついでに行ったMOMAもよかった。あっという間の3日間だった。（タカアキ）

●あなたの部屋に200Vのコンセントありますか？僕の部屋にはありました。FAX、プリンタ、DOS/Vマシンが次々と煙を上げて昇天していきました。でもMacは全然問題なし。偉い！（どこがじゃ）（KenG）

●スカパー！に加入したおかげで、再び「奥さまは魔女」「じゃじゃ馬億万長者」「マッシュ」が見られるようになった。どれもみな脚本が秀逸で、登場するキャラクターも実に魅力的。改めて感心、感心。（TOSH）

●クワガタ虫がベランダのバケツの中にいて、雨水で溺れていたので、救い上げて飼育箱に非難させた。次の日から、砂糖水をなめ、おがくずのなかで活動しているのを見るのが毎朝の日課になった。（いっぺ）

●夏本番。空は青いし雲は白い。江の電は混んでいるし、近所のネコはだれきっている。その夏に、読む本はホラーだろうか。津原泰水『葦屋家の崩壊』牧野修『偏執の芳香』どちらも意気あがる快作。（よた）

●『どぅ〜なってるの?!』で浮気のごまかし方を紹介していた。唇に口紅の跡を付けた夫がとっさに唇を噛み切り、出た血を塗りたくったりと大変だ。妻のパトリシアー筋の私には縁のない話だが。　（gas）

●フリーエージェントとなったPenny Hardawayだが、Jordan並みの人気がある選手だけに今後の動向が気になる。一方、Kobe Bryantは本当に一流プレイヤーになれるのかどうかちょっと疑問だ。（しお）

●暑い夏には、熱いお茶をがぶ飲みして過ごすのが私流（古語）。汗が滝のように流れ出た後は、なんとも爽やかなひとときがやってくる。代謝機能も活性化されてお肌イキキ、これが私のプチ・サウナ。（愛）

●初の海外出張はNewYork。現地で取材した基調講演は、背中がぞくぞくするほど面白かった。速報のためにプレスルームでモデムの奪い合いをしたのも楽しい経験でした。　（雨）

●他の編集部でReviewさせてもらっていた新作Gameは、仕事の合間の密かな楽しみでした。ついさっきもポケステの『どこでもいっしょ』で…。アミューズメント編集部の皆さん、今までありがとう…。(kuni)

Macware Selection INDEX

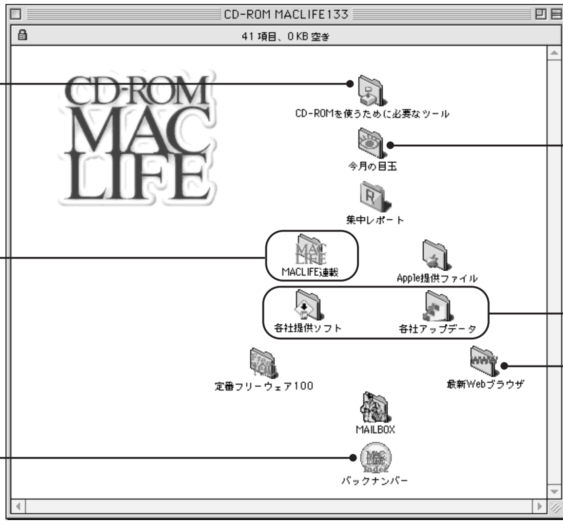
Soft Ware

Hard Ware

G U I D E

CD-ROM MACLIFEの楽しみ方

収録ソフトウェアを使うための準備と楽しみ方



【1】CD-ROM MACLIFEを利用するのに必要な圧縮／伸張ツールなどのソフトウェアが収められている

【2】今月のCD-ROM MACLIFEの注目ソフトに容易にアクセスするためのフォルダー

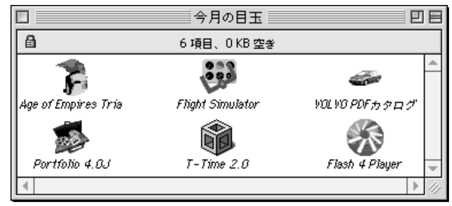
【3】連載記事に関連したデモ版、サンプルなどのソフトを収録

【4】各メーカーから提供されているソフトウェア、デモ版やアップデーターを収録

【5】前号までのCD-ROM MACLIFEのインデックス

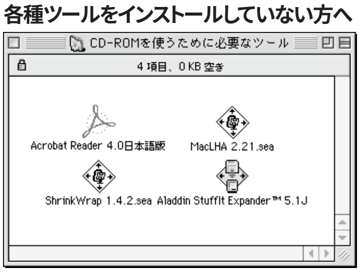
【6】Internet Explorer 4.5とNetscape Communicator 4.5を収録

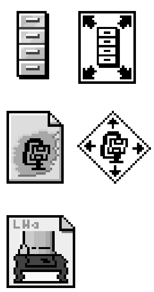
【2】『今月の目玉』フォルダー
注目ソフトに容易にアクセスできる



注目ソフトの収録されたフォルダーのエイリアスが入っているので、ダブルクリックすると、そのソフトの入ったフォルダーが開く

【1】『CD-ROMを使うために必要なツール』
各種ツールをインストールしていない方へ





CD-ROM MACLIFEに収録されているソフトウェアのほとんどは、圧縮／伸張ツールによって圧縮されている。これらの多くはアイコンで見分けることができる。上から順にCompact Pro（図左）、Compact Pro自動伸張（図右）、StuffIt（図左）、StuffIt自動伸張（図右）、LHA。Acrobat ReaderはPDFファイルを見るツール

【3】『MACLIFE連載』フォルダー
本誌と連動した各種ソフトウェアとファイル



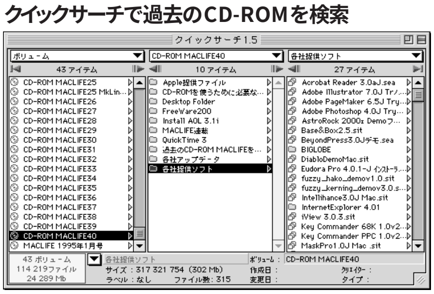
MACLIFEのレギュラーページと連動したフォルダー。記事で紹介したソフトのデモ版、サンプルデータ、フリーウェアなどが収録されている。

【4】『各社提供ソフト』フォルダー
各社から提供されたデモ版など



各社からCD-ROM MACLIFE用の提供ソフトや試用版。So-netサインアップソフトなどが入っている。

【5】『バックナンバー』フォルダ
クイックサーチで過去のCD-ROMを検索



クイックサーチデモ版を利用した検索システム。過去のCD-ROM MACLIFEを調べることができる。クイックサーチリーダを起動し、「カタログ」メニューの「カタログを更新」を選択すれば，準備完了。左のウインドウのCD-ROMのナンバーを選択すれば、その号の内容が表示され、「検索」メニューの「データベース内を検索」を選べば、記入した文字列を含んだファイルが何号に収録されたか検索できる。

CD-ROM MACLIFEは，『MACLIFE』本誌とリンクした内容をCD-ROMで提供するものである。特集や連載の関連ファイルなど，数多くのデータが収録されている。また、各社提供によるデモ版やアップデーターも収録している。

最初に行なうことは？

CD-ROM MACLIFEの利用にあたっては、Mac OS 7.6.1以降をインストールした、68040／68LC040以上搭載のMac（24MB以上のメモリを搭載）、2倍速以上のCD-ROMドライブが必要になる。推奨する環境としては、インターネットに接続できるPowerPC搭載Macおよび互換機（32MB以上のメモリを搭載）。OSはインターネット系のソフトウェアともっとも親和性が高いMac OS 8.1を推奨している。

CD-ROM MACLIFEをCD-ROMドライブに入れると、自動的にウィンドウが開く。まずは『CD-ROMを使うために必要なツール』フォルダのなかに入っている圧縮／伸張ツール「StuffIt Expander」と「MacLHA」、ディスクイメージのファイルをマウントする「ShrinkWrap」が収められているので、これをハードディスクにインストールする。

今月号には「StuffIt Expander 5.1J」が収録されている。StuffIt 5.0で圧縮されたファイル圧縮効率がいいため、フリーウェアなどでStuffIt 5.0形式のファイルが増えてきている。StuffIt 5.0形式のファイルはStuffIt Expander 5.0でしか解凍できないので、インストールしておくことをお薦めしたい。StuffIt ExpanderはStuffIt、Compact Proのアーカイブ、BinHex、MacBinaryのデコードに対応している。

CD-ROM MACLIFE今月の目玉

Age of Empires Trial版／X-Plane Classic-4デモ版／VOLVO PDF カタログほか



Age of Empires Trial版



収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『MACLIFE連載』→『GAME NOW』フォルダー

古代文明ストラテジーシミュレーションゲーム。プレイヤーは自軍を率いて領土を拡大し、文明を進化させてゆく。『MACLIFE連載』フォルダーの『GAME NOW』に収録されている。



X-Plane Classic-4デモ版



収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『集中レポート』フォルダー

ハードウェアアクセラレータに対応したフライトシミュレーター。自分で飛行機を設計することもできる。このソフトは『集中レポート』フォルダーに収録されている。



VOLVO PDF カタログ

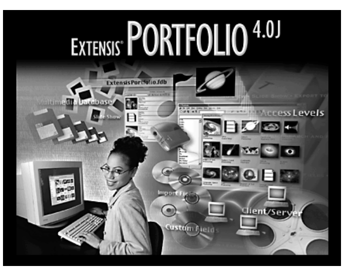


収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『集中レポート』フォルダー

Adobe Acrobat 4.0で制作されたボルボ・カーズ・ジャパンの自動車カタログ。また、4本のQuickTimeムービーも同時収録。『集中レポート』フォルダーに収録されている。

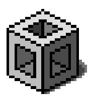


Portfolio 4.0J

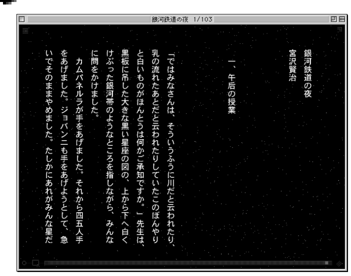


収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『各社提供ソフト』フォルダー

『Fetch』という製品名で好評だったメディア管理ソフト。4.0Jでは新たにスクリプト機能やスライドショー機能が追加された。このソフトは『集中レポート』フォルダーに収録されている。



T-Time 2.0 機能限定版



収録場所：『CD-ROM MACLIFE』→『MACLIFE連載』
→『Macware Selection』フォルダー

デジタルテキストを読むためのブラウザー。機能限定版はEBK（エキスパンドブック）とTTZファイルのみ読むことができる。『MACLIFE連載』フォルダーの『Macware Selection』に収録。



Flash 4 Player



収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『各社提供ソフト』フォルダー

Macromedia Flashで作られたコンテンツを見るためのプレイヤー。効果的なエフェクトなどをインターネットで楽しむことができる。『MACLIFE連載』フォルダーの『各社提供ソフト』に収録。

そのほかの注目ソフト

・QuickTime 3.0.2：『Apple提供ファイル』フォルダー
・REALbasic 2.0.2J デモ版『MACLIFE連載』→『REALbasic』フォルダー
・RetrospectExpress デモムービー：『各社提供ソフト』→『メディアヴィジョン』フォルダー
・STRATA PetiteVision3D デモムービー：『各社提供ソフト』→『メディアヴィジョン』フォルダー
・Microsoft Internet Explorer 4.5J：『最新Webブラウザー』フォルダー→『Microsoft』フォルダー
・Netscape Communicator 4.5J：『最新Webブラウザー』フォルダー

読者メールの受け付け

MACLIFEでは、読者はがきのかわりに電子メールでもアンケートやプレゼント応募、資料請求、ご意見ご要望を受け付けている。CD-ROM MACLIFEの『MACLIFE連載』フォルダーの『MAILBOX』フォルダーのなかにある「読者メール&資料請求テンプレート」をメールの本文にペーストして必要事項を記入し「maclife@bnn.co.jp」宛に送信してほしい。このとき、メールの題名は「readers No.133」としてほしい。応募は1人1通まで。また、一般のご意見、ご要望、投稿などもこのアドレスで受け付けている。Mail Boxに掲載されることもあるので、匿名希望の場合は明記のこと。

また、本CD-ROMに対する質問や要望などは「cd-rom@bnn.co.jp」宛に送ってほしい。

編集部宛のご意見は：

maclife@bnn.co.jp

CD-ROMについてのご意見は：

cd-rom@bnn.co.jp

●動作環境

ハードウェア	68040／68LC040以上搭載のMacintoshおよび互換機。24MB以上の搭載メモリ、2倍速以上のCD-ROMドライブ
OS	Mac OS 7.6.1以上

●推奨環境

ハードウェア	PowerPC搭載Macintoshおよび互換機32MB以上の搭載メモリ、4倍速以上のCD-ROMドライブ
OS	Mac OS 8.1
その他	インターネットに接続できる環境

「MACLIFE 9月号付録CD-ROM」インストール手順

MACLIFEの付録CD-ROMには、以下のようなソフトの体験版、試用版を収録している。



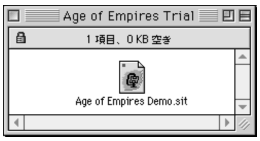
Age of Empires Trial版

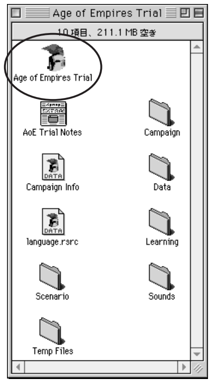
MacSoft

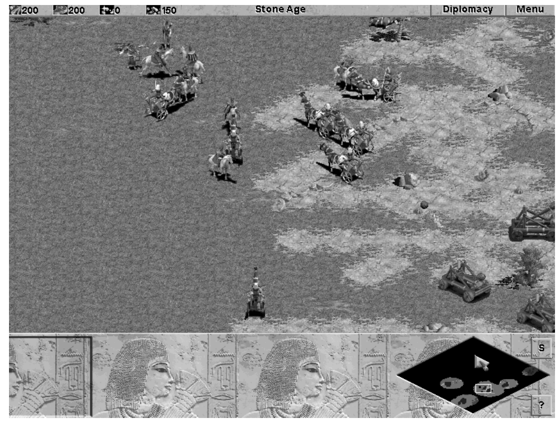
http://www.koei.co.jp/

●QuickTime3.0以上が必要

❶「Game Now」フォルダー内の「Age of Empires Trial」アイコンをクリックして解凍する







❷解凍が終了したらフォルダー内の「Age of Empires Trial」アイコンをクリックするとアプリケーションが起動する



X-Plane Classic-4デモ版

レッドクラウン

http://www.infotopia.or.jp/~rcrown/

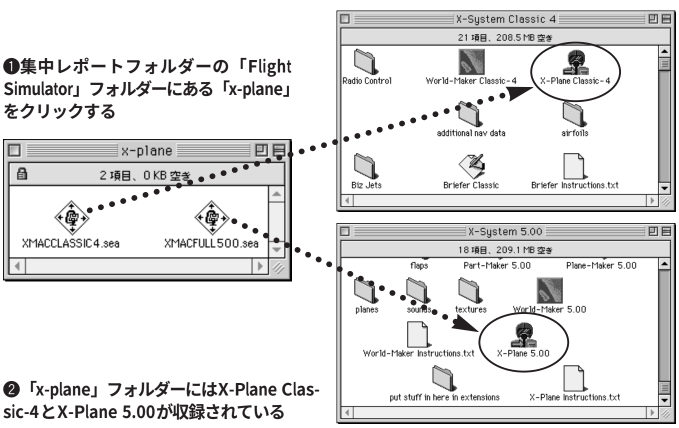
●5.00はグラフィックアクセラレーターカードが必要

■**対応するグラフィックカード**

ATI 128 Rage Orion、X-Claim VR 128、Nexus 128、ATI Nexus GA、ATI XClaim VR／XClaim 3D（8MB）、MacTell Vision3D PRO II（8MB）、NewerTech RenderPix、3dFX（パッチが必要）

●Speech Synthesis が必要

❶集中レポートフォルダーの「Flight Simulator」フォルダーにある「x-plane」をクリックする



❷「x-plane」フォルダーにはX-Plane Classic-4とX-Plane 5.00が収録されている





Flash 4 Player

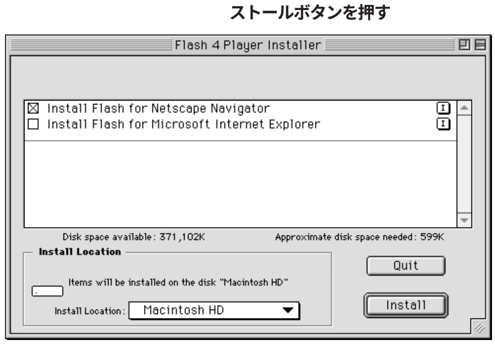
マクロメディア

http://www.macromedia.com/jp/

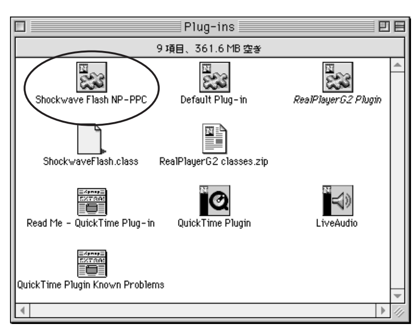
❶「各社提供ソフト」フォルダー内の「Flash 4 Player」を開いてインストーラーを起動させる



❷「Flash 4 Player」を組み込みたいWWWブラウザーを選択してインストールボタンを押す



❸終了するとプラグインフォルダー内に「Shockwave Flash」がインストールされる





Portfolio 4.0J

ソフトウェア・トゥー／ウイニングラン

http://www.swtoo.com/



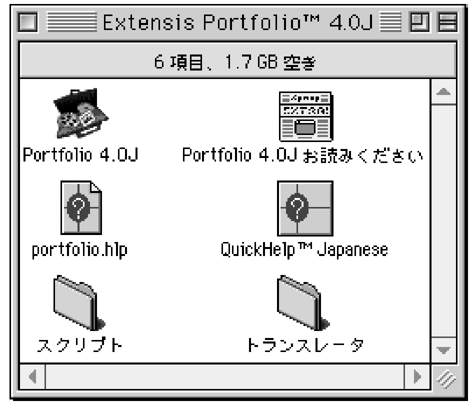
❶「各社提供ソフト」フォルダー内の「Portfolio 4.0J」フォルダーにあるインストーラーを起動させる



❷解凍インストーラーが起動したらインストール先のディスクを指定してインストールを開始する

■制限事項

30日間試用できる機能限定版



1999 9

No.133

CD-ROM MACLIFE

●動作環境

漢字Talk7.6.1以上（Mac OS 8推奨）
搭載メモリ24MB（推奨32MB）
13インチモニタ以上
32,000色表示
倍速CD-ROMドライブ以上

●万一、CD-ROM MACLIFEが破損していた場合のお問合せ

（株）ビー・エヌ・エヌ販売部
TEL 03-3238-1622
（月～金曜日の9：30～17：30）
sales@bnn.co.jp

Age of Empires Trial版
X-Plane デモ版
Virtual Wingデモ版

VOLVO PDF カタログ
Realbasic 2.0.2日本語版デモ版

Microsoft Internet Explorer 4.5J
Netscape Communicator4.5J

定番フリーウェア100

『MACLIFE』連載
Entertainment●各種デモほか
あ★かるいMac道●オリジナルムービー

Macware Selection
●T-Time 2.0 機能限定版／Transmit_15J デモ版／Vibra Stella Gamma

各社提供ファイル
●Flash 4 Player／Portfolio 4.0J／So-netオンラインサインアップソフトほか

各社最新アップデータ多数収録
●アドビシステムズ（Adobe Illustrator 8.0.1J アップデータ）／アルプス電気（Micro Dry プリンタドライバVer.6.2、CopyStudio 3.0）NEC（MultiReader 600U用iMac対応スキャナドライバモジュール、AtermITシリーズ用モデムスクリプトファイル Ver.4.00、AtermIT75/IT60シリーズ用ファームウェア Ver.1.20ほか／エプソン販売（EM-900C/CN Ver.5.65J、MJ-6000C Ver.5.64J、カラリオ・フォトダイレクトプリント Ver.3.0J、CP-800（EPSON Photo!3）Disk Rev.1.0b）ほか

使用条件

CD-ROM収録
アップデータドライバ・ソフトウェアリスト

収録場所：『CD-ROM MACLIFE』
→『各社アップデータ』フォルダ

●ATIテクノロジーズ
ATIユニバーサルインストーラ 3.3
http://www.atitech.co.jp

●アダプテック
PowerDomain 2940U2W
PowerDomain 2940UW v4.1
http://www.adaptec.co.jp/

●アドビシステムズ
★Adobe Illustrator 8.0.1 J アップデータ
URL http://www.adobe.co.jp

●アルプス電気
★CopyStudio 3.0
★Micro.DryプリンタドライバVer.6.2
Micro Dry™ RIP 2.0.2J Updater
Micro Dry(TM) プリンタ スキャナユーザーズマニュアル (Ver2.0以降) for Macintosh
http://www.alps.co.jp/brand/printer

●インタウェア
BOOSTER750 機能拡張1.2.0アップデータ
BOOSTER 64・54 G3用ソフトウェア Mac OS 8.6対応版
BOOSTER PB G3 EXドライバ
DV CinemaGear 1.2.1機能拡張 Mac OS 8.6対応版
http://www.iijnet.or.jp/Interware/

●インフィニシス
AfterDark 4.5アップデータ
http://www.infinisys.co.jp/

●ウイニングラン・ソフトウェア
★DAVE 2.1p3日本語版 アップデータ
★Fractal Design Expression 1.0.5 J アップデータ
Ray Dream 3D 1.0.3Jアップデータ
Ray Dream Studio 5.0.3Jアップデータ
http://www.winningrun.co.jp/

●エーアイソフト
WX Ⅲ for Mac（3.0.X→3.0.5）
http://www.aisoft.co.jp/

●NEC
★MultiReader 600U用iMac対応スキャナドライバモジュール
★AtermITシリーズ用モデムスクリプトファイル Ver.4.00
★AtermIT75/IT60シリーズ用ファームウェア Ver.1.20
★IT75/IT60らくらくユーティリティ Ver.1.20
★AtermIR450シリーズ用ファームウェア Ver2.14
★AtermIR450シリーズ用コネクションマネージャ Ver1.10
http://www.pc98.nec.co.jp/

●エヌフォー
Newton Language Kit 1.2アップデータ
Resorcerer2.2Jアップデータ
http://www.enfour.co.jp/

●エプソン販売
■スキャナ
EPSON Scan! II Ver.2.1c
GT-7000 TWAIN Rev.3.1a （SCSI）
GT-7000 TWAIN Rev.3.1a （USB）
GT-9500/5500 TWAIN Rev.3.2a
GT-9600 TWAIN Rev.1.5c
ES-8000 TWAIN Pro 1.04
CS-5000N TWAIN Pro 1.0a

■プリンタードライバ
LP-1700/8200/9200/8300/9200S/1700S Ver. 3.5c（EPSON Print!3）
LP-800 EPSON Remote! 1.0
LP-8000C Driver 4.0.1
LP-8600C 1.1a
LP-9300Ver.1.11
LP-9300 /9600/Ver.1.11
★EM-900C/CN Ver.5.65J
★MJ-6000C Ver.5.64J
★MJ-8000C Ver.5.64J
MJ-810C 2.81Js
MJ-830C 5.59J
MJ-930C 5.1A
PM-600C /700C /750C /Ver.5.59J
★PM-680C Ver.5.62J
★PM-770C Ver.5.65J
PM-2000C 5.59J（iMac）
★PM-3000C Ver.5.65J
★PM-5000C Ver.5.64J
★PM-9000C Ver.5.64J

■デジカメユーティリティ
★カラリオ・フォトダイレクトプリント Ver.3.0J
★CP-800（EPSON Photo!3）Disk Rev.1.0b
★EPSONPhotoファイルアップローダ3 Disk Ver.1.01J
★プリントマークソフト Ver.2.01J
CPS3/CPS4
http://www.i-love-epson.co.jp/

●エムシーパソコン
HD Mounter
HD Expander
RealPC 1.0.5-J
SoftWindows 95 5.0.5-J
SoftWindows 98 5.0.5-J
http://www.mcpc.co.jp/

●エルゴソフト
EGBRIDGE Ver.10.04アップデータ
EGWORD9.0.1 アップデータ
EGWORD PURE4.0.1 アップデータ
ネットウォーカーVer.1.0.1アップデータ
フォトコレクターVer.1.0.1アップデータ
もぐらたたきー R2アップデータ
http://www.ergo.co.jp/

●沖データ
Microline PS シリーズユーティリティ 2.3
Microline PSⅡプリンタドライバ8.3.24
Microline PSⅢプリンタドライバ8.5.2
Microline 7300ユーティリティ2.1.7
Microline 7300PSⅡドライバ8.3.2
Microline 620CLドライバ1.10j
Microline 600CLドライバ1.00
Microline 4wドライバ1.10
Microline 400/400CLドライバ1.02
Microline 8wプリンタドライバ
Microline 8c PS3プリンタドライバ
Microline 640CL プリンタドライバ
Microline 12n プリンタドライバ
http://www.okidata.co.jp/

●オリンパス光学工業
FPD_2M インストーラ
TEL 0426-42-7499

●キヤノン販売
■プリンター
★BJC-430J(USB) iMacドライバ v1.00A
★BJC-455J v2.10A
★BJC-465J v2.10A
★BJC-5500J v1.03A
BJF-100 v3.00
BJF-200 v3.00
BJF-200 IS Scan v1.11
BJF-600 v3.00
BJF-800 v3.00
BJF-6000 v3.00
BJF-8500 v3.00
★BJ MacOS8.6対応用モジュール「ColorGear CMM Lite」For Macドライバ V1.8.0

■スキャナ
IX Scan Plug-In Ver2.6
ScanExpert FS Ver3.0.3
ScanExpert Ver3.0
FB620S Toolbox Extension Ver1.01b1
★BJC-430J(USB) iMac IS Scanドライバv1.01A
CanoScan 2700F 日本語
CanoScan FB620S 日本語

■デジカメ
ScanExpert Ver3.0
PowerShot350.sea.1
PowerShot 350用 Plug in for Macintosh
http://www.canon-sales.co.jp/

●クニリサーチインタナショナル
EUDORA PRO 4.0.1Jr1アップデータ
http://www.kuni.co.jp/

●ゲート
Myth Ⅱ 1.2.1アップデータ
http://www.gate.co.jp/

●コーシングラフィックシステムズ
マスコットJr. 1.01 アップデータ
★CutiePocket 1.04 アップデータ
AgentMaker1.2.0 アップデータ
TEL 03-5379-5153

●システムソフト
HDT253J アップデータ
ラムチャージャー8 アップデータ
Speed Doubler 8アップデータ
SpeedCopy8サーバ
SurfExpress 1.5.1Jアップデータ
Virtual PC212J.アップデータ
システムソフト電子辞典2.0.8アップデータ
大戦略 for Macintosh Mac OS 8.5 対応アップデータ
TEL 092-752-5264

●シマンテック
Norton AntiVirus 5.0.3アップデータ
★NotronUtilities 4.0.4アップデータ
TEL 03-3476-1156

●終作
六角大王Super1.06アップデータ
TEL 042-920-3243

●亘香通商
DiskExpress 3.0.2Jアップデータ
UボートⅡ日本語版2.03→2.5.2アップデータ
UボートⅡ日本語版2.14→2.5.2アップデータ
マスタージャグラープロ 2.02アップデータ
TEL 045-320-2711

●ディアイティ
★NET-G Driver 3.2.2
http://www.dit.co.jp/netjoy/

●ディ・ストーム
LightWave 3D 5.5Jアップデータ
http://www.dstorm.co.jp/

●日本ヒューレットパッカード
■インクジェットプリンタ日本語版
DeskWriter Series 6.04
DW 300 Series 5.11
HP DW/DJ 300 Series v6.0.3
DW600 Series 9.4.1
DJ 800 Series 9.4

■インクジェットプリンタ英語版
DeskWriter 500 Series 6.0.4
DW 300 Series 5.11
HP DW/DJ 300 Series v6.0.3
DW 600 Series 9.4.1
DW 800 Series 9.4

■日/英両システム
HP DeskJet USB Driver 1.0.1

■レーザープリンタ
LaserJet 4L インストール
LaserJet 4PJ インストール
LaserJet 4LJ Pro インストール
LaserJet 5L/6L インストール

■スキャナ
SJ4sNewControlPanel
DeskScan Ⅱ2.4E
HP ScanJet Copy 2.01
TEL 03-3335-8333（東京）
06-6838-1155（大阪）

●ビー・エイチ・エー
★B's Recorder GOLD(PowerPC)1.0.2アップデータ
★B's Recorder GOLD(USB)1.0.2アップデータ
★B's Recorder GOLD(68K) Ver1.0.2アップデータ
B'sCrew 3.1.1アップデータ
B'sRecorderProTo4.0.9アップデータ
TEL 03-3263-0566

●ピクセラ
■SCSI用

PixeColorF100	BJF-100
PixeColorF200	BJF-200
PixeColor 400J	BJC-400J
PixeColor 420J	BJC-420J
PixeColor 430J	BJC-430J
PixeColor 440J	BJC-440J
PixeColor 465J	BJC-465J
PixeColor 700J	BJC-700J

■USB用

PixeColor 35Ⅶ	BJC-35Ⅶ
PixeColor 80V	BJC-80V
PixeColor 240J	BJC-240J
PixeColor 420J	BJC-420J
PixeColor 430J	BJC-430J
PixeColor 465J	BJC-465J

■AppleTalk用
★PixeART Ver.2.02
★PixeDC Ver 1.01

■コンパクトフラッシュ
PX-iM Mounter & PX-iM Utility
TEL 0722-24-7311

●富士写真フイルム
TX-7Monitor/TX-7SGM
FD-A1/FD-A1B(フラッシュパス)用
IF-CL/W3・IF-CL/M3アップデータ
TEL 03-3406-62981

●富士ゼロックス
★DocuPrint C1250/DocuColor 1250用ICCファイル Ver.1.2.1
TEL 0120-81-2209

●ボイジャー
T-Time 1.1.3-r2アップデータ
TEL 03-5467-7070

●マクロメディア
★Dreamweaver 2.01J アップデータ
（株）アスキー
TELL 03-5351-8652
（株）システムソフト インフォメーションセンター
TELL 092-752-5264

●松下寿電子工業
★LK-RM734UZ/LK-RM934UZドライバ 1.5
http://www.pcc.panasonic.co.jp/p3

●ミノルタ
Dimage Scan Dual
DimageScanSpeed1.0.1J
DimageScanMulti1.1J
RD-175
QuickScan 35 v2.6J
TEL 03-5423-7555／06-6271-2641

●メディアヴィジョン
★Poser 3.0.1J アップデータ
★MacTools Pro 5.0.1J アップデータ
RAM Doubler8.0.1アップデータ
Speed Doubler8アップデータ
Virtual PC2.1.3Jアップデータ
SurfExpress 1.51Jアップデータ
http://www.mvi.co.jp/

●ヤノ電器
SCSI Device Pro2.3.1アップデータ
UPS Watcher 1.1アップデータ
USB MO 1.0.1アップデータ
USB PCRW 1.1.2アップデータ
USB FD 1.2.1アップデータ
TEL 078-993-0010

★印は今月新たに収録／更新されたソフトウェアです。

お楽しみ『定番フリーウェア100』

毎月，定番フリーウェアをCD-ROM MACLIFEに100本以上収録！ CD-ROM

★印は、今月アップデートされた／新規に収録したソフトです

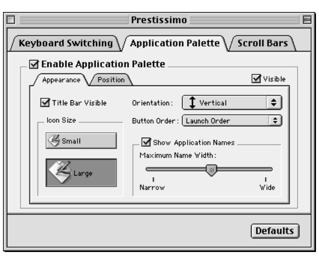
監修●花谷育雄

MACLIFEのホームページVirtual MACLIFEに『定番フリーウェア100』のリンク集ができました。ご利用ください。
http://www.bnn.co.jp/MACLIFE/link/freeware.html

Mac OS 8.5関連

No Alias Badge
1.0.1/Ouzak & Rilla/フリーウェア
●Macのエイリアスに矢印はいらない
Mac OS 8.5でエイリアスを作成したときにできるアイコンに、矢印を付けないように設定できる。矢印に不満があるユーザーにお薦め。

★Prestissimo
1.5.1/PolyMorph Software/フリーウェア
●手軽に使えるカスタマイズツール
ティアオフ（アプリケーションメニューから外す）したときのアプリケーションパレットのカスタマイズなどが行なえる。



QuitProcess
2.0/菅原正明/シェアウェア（800円）
●アプリケーションを手軽に終了
起動中のアプリケーションの一括終了など、起動アプリの操作を可能にする。終了させないアプリの指定などもできる。

★Sherlock Menu
2.1J/Public Access Software/シェアウェア（5ドル）
●Sherlockへのショートカットメニュー追加
メニューバーの虫眼鏡アイコンから素早くSherlockを呼び出して検索できるようになる。

SoundSet Constructor
1.0b2/Chris Gervais/フリーウェア
●自分好みのサウンドテーマを作成
メニューやウィンドウなど、各カテゴリーにサウンドファイルを割り当てるだけで、サウンドテーマを作るツール。

Summarize It!
1.1.0/清水友彦/シェアウェア（メール）
●テキスト文書要約支援ツール
任意のテキスト書類に書かれている内容の要約や、フォルダーに保存したテキスト書類の内容を一括して要約する。

★へたダサヘルパー
1.0.5/高野琢巳/フリーウェア
●丸漢フォント用ツール
へた字、ださ字などの丸漢フォントをMac OS 8.5上でも使えるようにするためのツール。

iMac

Flying iMac
1.00/HIROMA/フリーウェア
●羽根の生えたiMac大行進
After Darkの名作、「フライング・トースター」のトースターがiMacに。After Dark用のファイルのほか、単体アプリケーション形式もある。

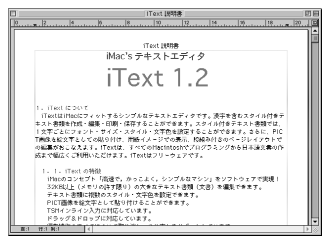
Hide's iMacアイコン
version 5/伊東秀喜/フリーウェア
●iMacのアイコン集

iMac Cursor
—/Bryan Bortz/シェアウェア（5ドル）
●カーソル変更機能拡張書類
通常の矢印ポインタをボンダイブルーの三角ポインターに変更。時計型ポインターもペアカラーでおしゃれに。

iMacFuncKeys
1.3.0/清水友彦/シェアウェア（メール）
●iMacファンクションキー活用ツール
iMacのスケルトンキーボードに配置されているファンクションキーに、便利なアクション機能を追加するツール。

iMacウォッチ
0.9/ひょろ（Tetsuya Uetsuji）/フリーウェア
●現在の時刻をかわいく表示
ボンダイブルーと5色のiMacの外観をしたキューティマスコット製アプリケーション。

iText
1.2/山下道明/フリーウェア
●どうせなら、アプリケーションだっておしゃれに
独特のカラーリングやシンプルデザイン、高処理といったiMacのコンセプトをモチーフに作成されたエディター。



iTrash/iTrash 2
2.01/伊東秀喜/フリーウェア
●iMacにはiMac専用のゴミ箱を
iMac用のゴミ箱を表示する。iMac独特の色使いを踏襲してデザインされている。ゴミ箱ながらかわいらしい。

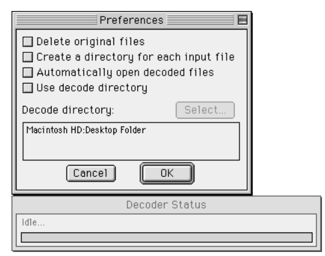
Ringo CD Controller
2.2.0-J/Takashi Ourai/フリーウェア
●iMacカラーの音楽CDプレイヤー
リンゴ型のウィンドウにオーディオコントローラーを配置。自分のiMacに合わせたカラーを選択可能。

USB Overdrive
1.1/Alessandro Levi Montalcini/シェアウェア（20ドル）
●汎用のUSBドライバ
USB対応のマウス、ジョイスティック、などのための汎用ドライバー。

圧縮・解凍

Compact Pro
J-1.52/Bill Goodman/シェアウェア（25ドル）
●分割圧縮機能をもった圧縮・解凍ツール
Compact Pro形式（.cpt）の圧縮・解凍、BinHex形式（.hqx）のエンコード／デコードができる。

★Decoder
2.0beta1/Harmony Software/シェアウェア（10ドル）
●uuencode／Base64形式のデコーダ
uuencodeとBase64の両形式に対応した高速解凍ツール。ファイルの拡張子とファイルタイプの関連づけは任意に設定できる。



DropBinHex
1.6.1/清水友彦/シェアウェア（メールウェア）
●BinHex形式変換ツール
ファイルだけでなくフォルダー単位でも、BinHex形式に変換／復元できる。

Aladdin DropStuff
5.1.2J/Aladdin Systems/シェアウェア（3,900円または30ドル）
●ドラッグ＆ドロップで圧縮
ドラッグ＆ドロップでStuffIt形式に圧縮する「DropStuff」の新バージョン。Unicodeに対応したほか、圧縮率を緩めそのぶん高速な圧縮を行なうこともできる。また、StuffIt Expanderで解凍／デコードできるファイルの種類が拡張され、解凍も高速化される。

LHA Expander
1.0.8/関野雅則/フリーウェア
●LHAファイルの解凍ツール
ドラッグ＆ドロップによって、LHAで作成された書庫ファイルを解凍するツール。

LSAssistPack
2.0.4/小林貴博/フリーウェア
●ファイルを自動判別し解凍する
ドラッグ＆ドロップされたファイルを判別し、適切なアプリケーションを起動して解凍する便利ツール。

MacGzip
1.1.2/SPDsoft/フリーウェア
●UNIX環境で多用されるgzip対応
「gzip形式」はUNIX環境では標準的に利用されているフォーマットなので、UNIX環境にファイルを圧縮して移動する必要がある場合はインストールしておきたい。

MacLHA
2.22/石崎一明/フリーウェア
●DOS環境で一般的なLHAのMac版
「LHA形式（.lzh）」は、PC-9801がパソコンの主流だった時代のMS-DOS環境では、標準的な地位を占めていた純国産圧縮フォーマット。このLHA形式をMacで扱うためのソフト。

StuffIt Expander
5.1.2J/Aladdin Systems/フリーウェア
●定番解凍ツール
Macで一般的なStuffIt形式、BinHex形式、CompactPro形式ファイルを、ドラッグ＆ドロップで解凍できる定番ツール。「DropStuff」を入れておけばなお便利。StuffIt 5.0形式のファイルは、Staffit Expander5.1以前のバージョンでは、解凍できないので注意が必要だ。

ZipIt
1.3.8/Tom Brown/シェアウェア（15ドル）
●zipファイル対応の圧縮ツール
Windows環境で一般的なzipフォーマットを扱う圧縮／解凍ツール。未登録バージョンでは機能制限がある。Windowsユーザーとのデータのやり取りには必携。

システム

★BeHierarchic 4.0J
4.01J/Fabien OCTAVE、佐久間由夫/シェアウェア（10ドル）
●フォルダ階層表示ツール
Appleメニュー内のフォルダーなどを階層表示させるツール。サブメニューにもアイコン表示が可能。Mac OS 8.5との相性については、4.0で解消された。

CopyPaste
4.3.2J/Script Software International/シェアウェア（20ドル）
●コピー＆ペースト機能を拡大
最大10項目を記憶できるコピー＆ペースト機能を強化させるツール。

★Default Folder
J-3.0.3/St. Clair Software/シェアウェア（25ドル）
●ファイルダイアログボックス機能を拡張できる
ファイルダイアログボックス機能を拡張する、Mac OS 8.6に対応したコントロールパネルの最新版。

★Desktopper
1.3/Recurring Dream/シェアウェア（15ドル）
●デスクトップ上のアイコンに素早くアクセス
ウィンドウの後ろに隠れてしまったアイコンを、ホットキーやホットコーナーで最前面に呼び出す。

MacProby
3.4.0/清水友彦/シェアウェア（1,500円）
●Macの情報表示ユーティリティ
使用中のMacのハード、ソフトに関する16種類の情報や、エラー時にPRAM情報などを表示する。

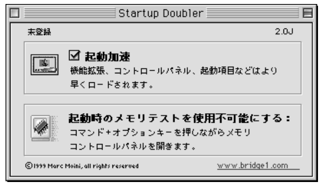
Memory Mapper
1.5/R. Fronabarger/フリーウェア
●メモリマップを表示するツール
起動中のアプリケーションのメモリー占有状況や、空き情報をグラフィカルに表示し、仮想メモリーにも対応。

NetChronometer
1.3.1/Jeremy Kezer/シェアウェア（7ドル）
●時計合わせツール
インターネット上にある標準時計サーバーを使って、Macの内蔵時計を修正するツール。

ProgramSwitcher
4.5.3J/Michael F. Kamprath/シェアウェア（10ドル）
●アプリケーションの切り換えが簡単
Option＋タブ（TAB）キーでアプリケーションの切り換えを可能にするコントロールパネル。

Snapz Pro²
2.0.1/Ambrosia Software/シェアウェア（40ドル）
●定番キャプチャツール
画面キャプチャーツールの定番。画面全体のほか、ウィンドウだけ、プルダウンメニューだけ、任意の矩形領域を選択することができる。また、画面の動きを音つきでQuickTimeムービーに記録することもできる。

★Startup Doubler
2.0J/Marc Moini/シェアウェア（2,400円）
●Macの起動を高速化するコントロールパネル
インストール後2回目から、機能拡張書類とコントロールパネルのロード時間が20〜50％短縮される。



Symbionts
2.8.2/Kevin Hardman/シェアウェア（20ドル）
●高性能な機能拡張マネージャー
機能拡張だけでなく、コントロールパネル／フォント／起動項目／システム終了項目／コントロールバー／アップルメニューをそれぞれオン／オフできる機能拡張マネージャー。OSに標準の機能拡張マネージャよりも高機能でオススメだ。

TechTool
1.1.8/MicroMat Computer Systems/フリーウェア
●ハードも含めた検知も可能
システムフォルダの損傷の検知やデスクトップファイルの再構築、PRAMのクリアなどが行なえるユーティリティ。ハードウェアやシステムの情報も表示できる。なお、このソフトの商品版が「TechTool Pro」。

コンテクストメニュー

A Better Finder Select
1.7/PublicSpace/シェアウェア（10ドル）
●選択範囲を絞り込んでファイル検索
選択したファイル、フォルダ内のなかから条件に合ったファイルだけを検索できる。

FinderPop
1.8.0J/Turly O'cconer/フリーウェア
●片手でコンテクストメニューを表示
マウスをクリックするだけでコンテクストメニューを表示する定番ツール。一度使うと手放せない。

More File Info CMM
2.4 J/伊東秀喜/シェアウェア（10ドル）
●もっと詳しいファイル情報を表示する
タイプ／クリエーターやリソースフォークなど、「情報を見る」だけでは表示されない、より詳細な情報を表示する。

MovieUtilities CMM
1.4/Riccisoft and Alessandro Levi Montalcini/シェアウェア（15ドル）
●ムービーファイルの表示と変換
QuickTimeの機能を利用してムービーを再生するほか、音声を別形式に変換して保存するなど多彩な機能をもつ。

PowerMenu
2.2.3J/Mark Aiken/シェアウェア（1,700円）
●よりパワフルなコンテクストメニューを!
Mac OS 7にもコンテクストメニューを追加するなど、よりパワフルに各種機能を追加してくれる。

StuffCM
2.5.2J/David Catmull/シェアウェア（1,200円）
●StuffItの機能をすべて実現
「Stuff Engine」と一緒に使用するプラグインソフト。StuffItを利用してファイルの圧縮や解凍、BinHex変換など、StuffItのほとんどの作業を直接指定できる。



Swift
1.3.1/山崎俊昭/フリーウェア
●画像、ムービーを再生
画像やムービーを表示する。また、画像をデスクトップピクチャーに指定するといった機能もある。

モアイの技
1.0b5/上田唯志/フリーウェア
●ファイルの情報を閲覧、変更
選択したファイルの拡張子を見て、対応アプリケーションを表示してくれる。また、クリエーター、タイプ変更などが手軽に行なえる。

コントロールバー項目

CalcStrip
1.4.2/kykz's Software/シェアウェア（5ドル/500円）
●9桁までの四則演算ができる計算機
数値や計算マクロのペーストと計算結果のコピーが可能な、小さな計算機。Mac OS 8.5に対応。

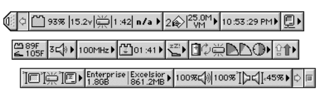
Control Panels Strip
3.3/Ammon Skidmore/フリーウェア
●コントロールパネル書類を実行
コントロールパネル書類をコントロールバーから直接起動させるためのモジュール。

Control PPP Strip
2.0.5J/SailMaker Software/シェアウェア（10ドル）
●PPP接続の状況の表示
時間経過、積算時間の表示や、PPP、TCP/IPの呼び出し、接続と切断を可能にする。PPP接続のヘルパーとして最適。Mac OS 8.5に対応。

Extensions Strip
J-1.9.3/Ammon Skidmore/シェアウェア（15ドル）
●コントロールバー互換ソフト
複数のコントロールバーが表示できる。Control Panels Strip 3.2.2、Process Manager 1.3が付属する。

HandyMan
2.0.5/Bert Wynants/シェアウェア（15ドル）
●Extensions Stripと相性がよいランチャー
縦／横表示に対応しているため、Extensions Stripと相性がよいランチャー。

★Jeremy's CS Modules
2.0.0/Jeremy Kezer/シェアウェア（10ドル）
●定番のコントロールバー項目集
13種類の項目からなる定番のコントロールバー項目集。バッテリーや温度計測はとくに人気がある。Mac OS 8.5対応。



★Quit CSM（MabaSoft Quit CSM）
1.7.5J/MaBaSoft/シェアウェア（5ドル）
●アプリケーションのメモリ表示と終了
アプリケーションごとの使用メモリサイズの表示、複数のアプリケーションの終了を可能にする。Mac OS 8.5対応。

Pooh's Strip
1.8.1/清水友彦/シェアウェア（500円）
●日本製コントロールバー項目集
日本の祝日などに対応したカレンダーと、作者の得意なインターネット分野の項目が充実している。OS 8.5対応。

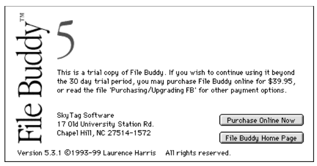
StripLaunch
1.2.1/Tobias Peciva/シェアウェア（5ドル）
●コントロールバーランチャー
あらかじめよく使うアプリケーションのエイリアスやファイルを設定しておけば、コントロールバーで手軽に起動できるようになる。

来過
1.6.1/itei（夜久伊亨）/シェアウェア（1,000円）
●多機能カレンダーを表示
スケジュールやイベントの管理が行なえるマンスリー表示のカレンダーで、年単位のスクロールができる。

ファイル

DragThing
2.6/James Thomson/シェアウェア（15ドル）
●カスタマイズ可能なファイルランチャー
使用頻度の高いアプリケーションや書類などをパレット状のウィンドウに登録すると、ダブルクリックだけで簡単に起動する。

★FileBuddy
5.3.1b1J／5.3.1/SkyTag Software/シェアウェア（35ドル）
●定番ファイルユーティリティ
ファイル変換機能やエイリアス作成機能など、強力な検索機能を備えた定番ユーティリティ。ファイルの名称や属性、テキストファイル中の語句まで検索することができる。



ファイル検索犬ポチ
2.4.1/中谷賢一/シェアウェア（1,000円）
●ファイル検索ユーティリティ
ファイル検索時に入力するキーワードの関係を、「同じ行の中」や「同じ段落内」という具合に指定できる検索ツール。

KzMacsFile
1.7/松本和久/フリーウェア
●Mac-Winファイル変換ツール
ドラッグ＆ドロップでファイル属性の設定／拡張子付加を行ない、相互にダブルクリックで開ける書類にする。

PowerBar Pro
3.2/Electric Puppy Software/シェアウェア（15ドル）
●階層表示可能なランチャーソフト
「ツールバー」と呼ばれるパレットで、操作するランチャーソフト。

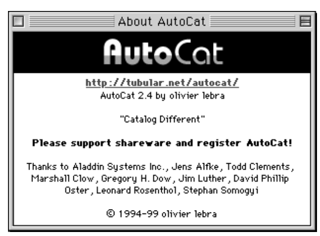
Type/Creator Database
3.1/Ilan Szekely/シェアウェア（15ドル）
※3.3は登録ユーザー限定でDemo版としては3.1が利用可
●ファイルのタイプとクリエーター一覧
約18,000種類のファイルについて、タイプとクリエータ・コードをデータベース化して検索する機能を搭載。

UltraFind
2.5.3/UltraDesign Technology/Steve Linford/シェアウェア（39.95ドル）
●高速多機能なファイル検索
日本語（2バイト文字）にも対応したファイル検索ユーティリティ。とくにファイルの内容で検索する機能に優れている。ドローファイルのなかで使用している文字を指定し、それを含んだファイルを検索することもできる。また、Web上の文字列を検索することもできる。

Yank
3.0.2J/William Modesitt/シェアウェア（1,500円）
●アンインストールツール
選択したアプリケーションと、アプリケーションで作製されたファイルを削除し、不要な初期設定ファイルの整理も行なえるユーティリティ。

ディスク

★AutoCat
2.4/Olivier Lebra/シェアウェア（10ドル）
●ゴミ箱内のファイルのカタログを作成
ディスクをゴミ箱にドラッグして取り出すとき、それに含まれているファイルのカタログを自動的に作成してハードディスクに保存するユーティリティ。



Disk Charmer
3.1.4/Fabrizio Oddone/シェアウェア（10ドル）
●HFS+に対応したディスクユーティリティ
フロッピーディスクの高速消去、フォーマット、コピーが可能。DOS、HFS+フォーマットの初期化も可能。

DiskDup+
2.9.2/Roger D. Bates/シェアウェア（25ドル）
●ディスクコピーとイメージファイル作成
HFS+にも対応した、ディスクの複製やディスクイメージの作成を高速に行なうユーティリティ。

DiskFolder
2.5/中原仁/シェアウェア（2,500円）
●ディスク情報を階層フォルダで管理
FINDERのような表示形式でディスク情報を一覧できる。FD、MO、CD-ROM、Zip、PDから、ハードディスクやネットワークボリュームまで含まれている。

Mt. Everything
1.5.0a5/Horst Pralow/フリーウェア
●SCSIデバイス管理用ユーティリティ
ディスクのマウント／アンマウントなどを強力に実行。

ramBunctious
1.3.1J/Elden Wood & Bob Clark/シェアウェア（1,800円）
●RAMディスク作成ユーティリティ
RAMディスクの速度を向上させ、複数のRマウントやセキュリティ機能も付加させるRAMディスク作製ユーティリティー。

テキスト

eDOC
2.2.1/Michel Touchot/シェアウェア（25ドル）
●スタンドアロン形式の文書作成
セレクタ機能拡張ファイルがインストールされ、印刷と同手順で任意の書類を誰でも読める文書に書き出す。

Jedit
3.0（Rev.3.0.2）/（株）まつもと/シェアウェア（2,500円）
●定番テキストエディター
マクロ機能、アップルスクリプトなどに対応した汎用テキストエディター。HTMLエディターとしても使用できる。

KanaKiller
1.6/関信/フリーウェア
●半角カナ文字を自動変換する
Eメール送信時にトラブルになりやすい半角カナ交じりのテキストを、全角カナ交じりに自動変換してくれるユーティリティ。DTPなどでテキストを整形する場合にも便利。

LightWayText
2.1.2/山下道明/シェアウェア（2,500円）
●高機能日本語テキストエディター
ワープロ並みの豊富な機能を備えた日本語テキストエディター。

PowerReplace
6.5/Guoniu Han/シェアウェア（25ドル）
●高機能なテキスト変換ツール
簡単なフィルターを作成して、複数の文字列の検索置換を一度に高速処理する。既存の各種フィルターも便利。

SimpleText Color Menu
3.2J/Alessandro Levi Montalcini/シェアウェア（10ドル）
●SimpleTextに機能追加
SimpleTextに機能を追加するパッチソフト。文字列の検索や色指定のメニューが追加される。

★T.Clip
2.4.7r6/国府田正樹/シェアウェア（2,000円）
●テキスト入力補助ユーティリティ
メニューから選択するだけで、文書の途中に記号や特殊文字、日付などのテキストを取り込んでくれる。



縦変 for Mac（Tatehen for Mac）
1.12/安原啓悦/フリーウェア
●縦書きテキスト変換ツール
横書きのテキストを縦に並べ替えるツール。

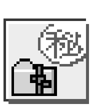
TextChain
1.5/仲野隆行/フリーウェア
●テキスト結合ユーティリティ
複数のテキストファイルをドラッグ＆ドロップなどでひとつにする。クリエーター設定やヘッダー付加も可能。

YooEdit
1.63/田川 洋一/フリーウェア
●高速起動の日本語テキストエディター
速さと検索機能、キーボードの操作性などに優れ、PICT画像も貼りこめる。Mac OS 8.5対応の開発版も公開中。

セキュリティ＆バックアップ

★Drag'nBack
2.9.6/Enterprise Software/シェアウェア（50ドル）
●わかりやすいディレクトリー構造
どの階層にあるファイルでも、ディレクトリー階層がわかるように、ほかのディスクへコピーを作成する。

FolderProtect
3.2/高橋慶一/シェアウェア（1,000円）
●フォルダにパスワードを設定
パスワード設定後もファイルをドロップ・インできるかどうか、2種類のプロテクト方法をサポート。



FolderProtect3.2

John's RAM Disk Backup
1.1/John C Rethorst/フリーウェア
●システム終了時にRAMディスクを自動保存
RAMディスクの内容をシステム終了時に自動的にバックアップし、起動時にリストアする。

SwitchBack
2.7.2J/Glendower Software/シェアウェア（3,000円）
●ファイル管理ソフト
2つのフォルダをシンクロさせて、最新のファイルを入れ替えるユーティリティ。

Synchronize!
3.7/Qdea/シェアウェア（29.95ドル）
●直観的で使いやすいバックアップツール
フォルダバックアップ用のユーティリティ。2つのフォルダをシンクロナイズさせる／バックアップをとる、のいずれかの使用方法がある。

Synk
2.5.2/Randall Voth/シェアウェア（10ドル）
●簡単操作のバックアップユーティリティ
各種作業条件の設定後、ボタンをクリックするだけでシンクロナイズ／バックアップが可能。

THE BLOCK
2.1J/Marc Mennigmann/シェアウェア（8ドル）
●セキュリティツール
「パスワードはキーボードからの入力が必要だ」という既成概念を逆利用したプロテクトシステム。通常のキーボードからのパスワード入力後にescキーを使った2ステップ方式。

The MacLocksmith
2.3.0/Yellowsoft/Rocco Moliterno/シェアウェア（15ドル）
●ファイル保護ユーティリティ
起動すると小さなウィンドウが表示され、ここにプロテクトをかけたいファイル／フォルダをドラッグ＆ドロップするだけで、簡単にファイル保護ができる。

WormScanner
2.3/James W. Walker/フリーウェア
●ウイルスワクチンソフト
不可視ファイルのAutoStart9805ウイルスを検索し、駆除を行なう。3種類のスキャンモードが選択できる。

Y2K Software Audit
1.28/Pedagoguery Software/シェアウェア(38ドル)
●ソフトの2000年問題対応をチェック
インストールしているアプリケーションや機能拡張書類などを、4種類に区分してレポートする。

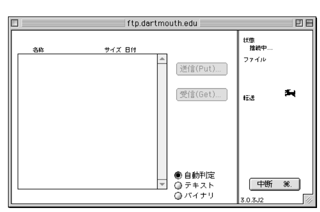
インターネット

Anarchie Pro
3.5J/Stairways Software/シェアウェア（10ドル）
●検索が可能なFTPクライアント
Anonymous FTPサーバーからのファイルのダウンロードに便利なFTPソフト。ダウンロードしたいファイルの置かれている場所がわかっていない場合でも、archieサーバーや、Stairways Shareware社とAmbrosia社によるMac Searchサーバーにファイル名を問い合わせ、探すことができる。

BetterTelnet
2.0fc1c1/Rolf Braun、日本語化:吉田昭男/フリーウェア
●改良が図られたtelnetクライアント
「NCSA Telnet」をもとにRolf Braun氏が開発している「BetterTelnet」の日本語対応版。Favoriteメニューが独立して設けられているため、メニューから選択するだけで、よく利用するコンピューターに接続可能。

★Digital Site
1.6.5J/日浦勝昭/シェアウェア(2,500円)
●ワープロ感覚のHTMLエディター
HTMLタグや文法の知識は必要なく、WYSIYNGにより仕上がりを確認しながらホームページを作成できる。

★Fetch日本語版
3.0.3J2/ハートコンピュータ（株）/シェアウェア（2,500円）
●高機能ファイル転送ソフト
ファイルの拡張子や使いたいプログラムを登録すれば、ファイルタイプとクリエーターを自動的に設定する。日本語版では、漢字コードの自動変換に対応している。対応漢字コードはJIS、シフトJIS、EUC。



FreePPP
2.6.2/Rockstar Studios and the FreePPP Group/フリーウェア
●接続の操作がメニューから行なえる
複数の接続先の情報を管理できるほか、詳細な転送レートのリアルタイム表示ができる。モデムやTAの初期化コマンドはユーザーレベルで入力するので、ATコマンドを使った細かい設定が可能だ。

★IPNetMonitor
2.3/Sustainable Softworks/シェアウェア（20ドル）
●ネットワーク診断ツール
TCP/IPネットワーク環境の状況を詳細に表示。さまざまな機能を併せ持つネットワーク診断ツール。UNIX環境でのping、traceroute、finger、nslookup相当の操作が行なえるほか、TCP/IPパケットの送受信状況や接続状況をリアルタイムでモニターできる。

★IRcat
0.6b2/田上敦士/フリーウェア
●IRCチャットクライアントソフト
簡単な設定で、インターネットを使ったチャットが楽しめる。日本語のインライン入力もサポート。

MailKanjiFixer
1.4/伊東秀喜/シェアウェア（メール）
●文字化け修復ツール
漢字コードが文字化けしてしまったメールやテキストの文字化けを可能なかぎり修復する。

PageSpinner
0.5／0.6b2/Optima System/シェアウェア（25ドル）
●初心者でも扱えるHTMLエディター
最高18個まで独自のタグを作ることが可能。また、書体の設定もツールバーで簡単に行なえる。

PerMan Surfer波乗野郎
3.14/(株)ビー・ユー・ジー/シェアウェア(6,800円)
●ホームページ自動巡回ソフト
指定時刻に、登録したURLの更新チェックやデータのダウンロードを行なう。マルチセッションに対応。

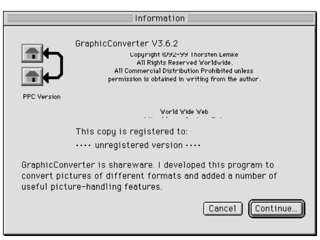
URL Manager Pro
2.5.1J/Alco Blom/シェアウェア（3,500円）
●ブックマーク管理ユーティリティ
高機能なブックマーク管理ツール。ブックマークの取り込み・書き出しはもちろん、ブックマーク内でのソートや検索、重複したURLの削除、アウトライン表示、メールアドレスやURLの抽出が可能。

グラフィック

ComebackImage
2.6.2.1/青木康雄/シェアウェア(2,500円)
●多彩な機能を持つフォトレタッチソフト
フルカラー対応のフォトレタッチソフト。PICTやJPEGのほか、一部のデジタルカメラで採用されているJ6I形式の画像ファイルも開くことができる。

GIFConverter
2.4.4/Kevin A. Mitchell/シェアウェア(30ドル)
●画像ファイルコンバーター
GIFをはじめ、PICT、JPEG、TIFF、RIFFなど主要形式に対応。簡単なレタッチ、スライドショー機能もある。

GraphicConverter
3.6.2/Lemke Software/Thorsten Lemke/シェアウェア(35ドル)
●画像変換&描画ソフト
Windows標準のBMP形式をはじめ、AmigaからUNIXまで、さまざまなOSで使われている画像ファイルフォーマットを開くことができる画像変換ツール。ペイントツールあるいは画像レタッチソフトとしての機能もあり、スライドショーもできる。



ImageViewer
5.0.2J/Plato Grande Software/Kevin Wleklinski/シェアウェア(25ドル)
●使い勝手に優れた画像コンバーター
GIF、JPEG、PICT、TIFFの4形式に対応した画像ビューワー。相互の形式に変換することもできる。大量の画像ファイルを一度に表示したり、簡単に整理するための機能が備わっている。

★Photonick
1.7/田中康之/フリーウェア
●デジカメに適した画像処理ソフト
デジタルカメラによく見られる歪曲収差を補正する機能などを持つ、高機能な画像処理ソフト。PICT、JPEG、CAM、プログレッシブJPEG形式の画像を読み込んで、エッジ強調、色強調などの画像調整、フィルター、マスク処理ができる。

PixelCat
1.6.9b5/BombCat,Yoshiki(Dream-Field)/フリーウェア
●日本特有の画像フォーマットに対応した画像ビューワー&コンバーター
PICT、Compressed PICT、BMP、GIFなどのほか、Doga PIC、G68、MAGなどの画像フォーマットに対応している画像ビューワー兼コンバーター。

QuickNailer
1.7.1/Stephen Baber/シェアウェア(18ドル)
●画像/ムービーデータの管理ツール
ドラッグ&ドロップで画像およびムービーファイルを探し出して、サムネイルウィンドウを開いて一覧表示する。表示できる形式はPICT、JPEG、GIF、QuickTimeムービー(MooV)、Photoshop2.5(8BPS)、QuickTime Image(qtif)、clipping(clpp)など。

RenderBoy
2.1.0/Vista Systems (Paul Rybarczyk)/シェアウェア(25ドル)
●3Dレンダリングソフト
球や直方体などを組み合わせ、比較的簡単な操作で、ハイクオリティな3D画像が作成できる。

ShareDraw
2.01/Peirce Software/シェアウェア(24.95ドル)
●ドロー系描画ソフト
24ビットカラー対応のドロー系描画ソフト。ひし形ツールや円弧ツールなどの描画ツール、シアーツールやディストートツールなどの変形ツールは市販のソフトに匹敵する機能をもつ。

SketchBook
2.5/木村渋太郎/シェアウェア(3,500円)
●楽しいペイントソフト
絵心がなくても初心者でも簡単に絵が描けるペイントソフト。

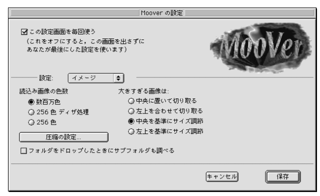
マルチメディア

Animation Maker
3.2J/VOGET SELBACH ENTERTAINMENT/シェアウェア(25ドル)
●簡単なアニメーションを作成
ペイントツールやボタン操作などが主体の、手軽な動画作成ソフト。GIFやPICS形式での保存ができる。

GIfBuilder
0.5/Yves Pigue/フリーウェア
●アニメーションGIF作成
簡単な操作でアニメーションGIFのデータが作成できるオーサリングソフト。

iView Multimedia
3.6/Script Software International/シェアウェア(25ドル)
●シンプルで強力な画像カタログソフト
1カタログで8,000までの画像を管理することができる画像カタログ管理ツールで、作成可能なカタログ数には制限がない。サポートしている画像形式はPICT、JPEG、GIF、Photoshopなど。

MooVer
1.6J/esp Software/Eduard Schwan/シェアウェア(10ドル)
●ドラッグ&ドロップでムービー作成
PICTファイルやサウンドファイルをドラッグ&ドロップするだけで、QuickTimeムービーを作成することができる。ムービーのサイズは最初にドロップされた画像の大きさで決定され、カラー階調は256色(8bitカラー)、あるいは1670色(24bitカラー)に設定できる。



Morpher
2.0/藤宮昌和/シェアウェア(2,000円)
●モーフィングムービー作成ソフト
2つのPICT形式の画像を取り込み、最初と最後の画像をベースにして連続的に変化するQuickTimeムービーまたはPICS形式の動画を作成する。

OneApp CineSlider
4.3/OneApp Software/シェアウェア(25ドル)
●マルチメディアプロジェクタ
QuickTime、QuickTime VR、AIFFサウンドなどさまざまな画像形式に対応したプレゼンテーションソフト。

Play it Cool
3.1.7J/Russell Clarke/シェアウェア(2,000円)
●QuickTimeムービー再生ソフト
QuickTimeムービーの再生と編集ができ、画像やサウンドファイルを開くことも可能なユーティリティソフト。

サウンド

ConvertMachine
1.2v1J/Rod Kennedy/シェアウェア(1,200円もしくは15ドル)
●サウンドファイルのフォーマット変換ツール
ドラッグ&ドロップするだけでサウンドファイルを変換できる、「SoundMachine」と同じ作者によるユーティリティ。AIFF/AIFC、AU、WAVE、システムサウンド、QuickTimeオーディオなどを相互に変換可能。ステレオをモノラルにすることもできる。圧縮比率やサンプルレートも自由に設定可能。

MacAmp Lite
1.5.2/@soft/シェアウェア(10ドル)
●オーディオプレイヤーMacAmpの簡易版
MP3をはじめとする各種サウンドフォーマットに対応し、モジュール追加でさらに機能アップも可能。

Melody Assistant
3.4.0/Didier & Olivier Guillion(MYRIAD SARL)/シェアウェア(15ドル)
●フランス生まれの高機能な楽譜編集・作曲ソフト
「.kar」を含むMIDI形式やMOD形式などのサウンドファイルも開け、ユーザー登録すると、AIFF、WAVE形式での書き出しも可能になる。

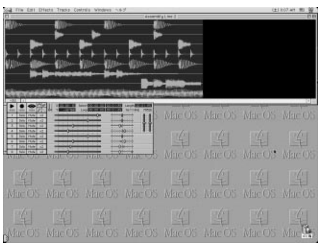
MIDIGraphy
1.4.2/前田昌雄/シェアウェア(2,000円または20ドル)
●多機能なシーケンスソフト
内部データ構造などが、すべて標準MIDIファイルフォーマットの規約に基づいて作られているシーケンスソフト。RCP、SNGファイルの読み込みもサポートしているほか、LHA圧縮ファイルは解凍しなくても読み込むことができる。

MPEG Audio Realtime Player
1.74/Oliver Dreer/フリーウェア
●MP3の再生が可能なサウンドプレーヤー
CDとほぼ同じ音質を保ちながら、12分の1のサイズまでデータを圧縮することができるMP3(Layer3)方式のサウンドファイルを再生する。圧縮比の低いLayer1(1/4程度)やLayer2(1/6~1/8程度)にも対応している。

PlayerPRO
5.2/Antoine ROSSET/フリーウェア
●さまざまなフォーマットに対応した再生・編集ソフト
MOD形式のサウンドファイルの再生・編集ソフト。そのほかにS3M、Mldl、MTM、MADx、OKTA、snd、WAV、AIFF、AIFC、MED、XMの各フォーマットを読み込んで再生することができる。また、演奏中の曲情報が波形やインジケーター形式で視覚的に表示できる。

SndSampler
3.7.1/Alan Glenn/シェアウェア(20ドル)
●録音＆サウンド編集ツール
シンプルな録音機能にあわせ、サウンド編集機能を搭載した強力なツール。さまざまなエフェクトやレートの変更などが可能。

Sound Sculptor II
2.4.1/Jeff Smith/シェアウェア(30ドル)
●8トラックまで使えるサウンドエディター
8トラックステレオサウンドまでの再生および編集が可能で、ファイル形式はAIFF、System 7サウンド、WAVE、Sound Designer II、Sound Editに対応している。



SoundApp
2.6.1J/Norman Franke/フリーウェア
●サウンド再生ツールの決定版
AIFF、AU、WAVE、MP3などのさまざまな音声フォーマットに対応したサウンド再生ツール。また、System 7サウンド、Soundスーツケース、WAVE、AIFF、NeXTの各フォーマットへの変換もサポートしている。

SoundMachine
2.7.1J/Rod Kennedy/シェアウェア(1,200円もしくは15ドル)
●サウンドプレーヤー
サウンド再生ユーティリティm-law(mu-law)、AIFF、WAVEなどのオーディオフォーマットを再生するサウンドファイルプレーヤー。

データベース＆メモ

ForceEngineII
1.7.2/上田篤史/シェアウェア(3,800円)
●カード型データベースの定番
現在さまざまなニーズに対応できるように、3種類のシリーズとしてリリースされているデータベースソフト。ベースファイルと呼ばれる設計ずみのカード（テンプレート）が、Genesisというフォルダに11種類備わっている。これらをそのまま利用することができ、変更を加えてカスタマイズすることも可能。もちろん、まったくオリジナルな様式のカードを設計することもできる。

Gramotki
1.5.9J/Troy Magazine/シェアウェア(3,200円)
●高機能なスティッキーズ代替ソフト
テキスト以外に画像やサウンドの貼り付けもできるメモ、一覧リスト、カレンダーがセットになっている。

★Idea Keeper
1.5023/Glenn Berntson/シェアウェア（30ドル）
●高機能なメモ帳
ひらめいたアイデアを書き留めたり、To Do（しなければならない事柄）のリストアップにも利用できる高機能なメモ帳。いくつかのメモをトピックスというグループで体系化することができるのをはじめ、修飾文字の使用もサポートしており、さらにひとつのノートウィンドウからほかのウィンドウやファイルにリンクを張ることも可能。

まみむメモ（memo）
1.60/伊藤日出夫/シェアウェア(金額任意)
●メモ用紙とカレンダーを兼ね備えたスケジューラソフト
ホワイトボードにピンなどで留めていくような感覚で、日付入りのメモを利用できる。基本的にはメモパッド（メモ用紙の束)、それを貼り付けるマンスリーカレンダー（月間予定表）とウィークリーカレンダー（週間予定表)、不要になったメモを捨てるためのゴミ箱、および貼り付けられたメモ用紙の編集用ウィンドウ（デイパッド）で構成されている。



メモゼリー（Memojelly）
1.9.0/落合徹/シェアウェア（1,500円）
●生きてるように動き回るゼリー状のメモ帳
テキスト、画像、音声などのデータをドラッグ＆ドロップして保存。検索やパスワード設定機能も完備。

Memorize
4.4/清水友彦/シェアウェア（2,000円）
●定番PIMソフト
PIMソフトの定番。スケジュールの登録やメモなどの基本機能に加えて、画像の表示やURLの管理能力を持つ。高機能でありながら簡単に使えるため、愛用者も多い。

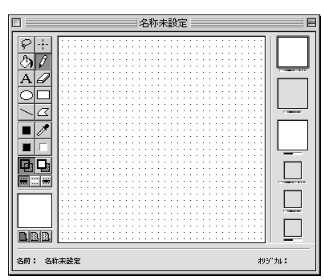
NewNOTEPAD II
1.7.2/久浦広樹/シェアウェア（2,500円学生は無料）
●高機能メモソフト
メモの記述と管理機能を統合したメモソフト。フォルダーの中にメモファイルを保存するように、ウィンドウの中にいくつもメモを登録できる。フォルダーの追加もできるので、複数のメモを整理する際に便利。

ScrapIt Pro
5.4.4/John V. Holder/シェアウェア（20ドル）
●さまざまな形式のファイルをスクラップ／一覧できる
スクラップするデータに名前を付け、それで検索して速やかに表示させることができる。また、保存したすべての項目をギャラリー形式で一覧表示させたり、スライドショー形式によって順に表示させることも可能。ストックできるデータは、テキスト、画像、サウンドはもとより、ムービーやQuickDraw 3Dのファイルでもよい。

デスクトップデコレーション

DarkSide of the Mac
5.0.5J/Tom Dowdy/シェアウェア（20ドル）
●9カ国語対応のスクリーンセーバー
AfterDarkモジュールも利用可能なアプリケーションタイプのスクリーンセーバー。48種類のモジュールを同梱。

Icon Machine
1.6.2J/David Catmull/シェアウェア(2,600円)
●アイコンをカスタマイズ
ファインダーアイコンをカスタマイズするアイコンエディター。



IconShop
2.0/木村渋太郎/シェアウェア(3,200円)
●アイコンの編集ができるアイコンエディター
ドラッグ＆ドロップでライブラリ登録ができ、アイコンの編集が可能なアイコンエディター。

Kaleidoscope
2.1.2J/Greg Landweber,Arlo Rose and Edward Voas/シェアウェア(25ドル)
●デスクトップカスタマイズユーティリティ
Macの見た目のデザインを過激にカスタマイズしてくれるユーティリティ。2.0でスクロールアローのダブル化やデスクトップパターンとの連動化機能が加わった。

Kineticon
1.5.1J/Kinetic Creations/シェアウェア（1,800円）
●アニメアイコンを表示する
26種類のサンプルアイコンが同梱されているほか、Kineticon Editorでオリジナルアイコンも作成可能。

MacDim
2.1J/Ibrium HB/フリーウェア
●シンプルなスクリーンセーバー
画面を薄暗くするほか、選択ファイルの起動／スリープも可能。パスワード機能も備わっている。

Pattern Manager
1.5.2/Sterling Augustine/フリーウェア
●画像ファイルから手軽にデスクトップパターンを作る
一般のグラフィックツールで行なうと面倒な作業を、すべて簡単に処理してくれる。プレビュー機能がやや弱いのが残念だが、オリジナルのデスクトップパターンを作るのに役立つ。

Window Monkey
1.2.5J/Tiger Technologies/シェアウェア（2,800円）
●ウィンドウパターンを付加
ウィンドウのなかにパターンを貼るコントロールパネル。

デスクトップピンナップ
2.5.1/落合徹/シェアウェア（1,000円）
●デスクトップピクチャを自動切り換え
高度な機能を持ったデスクトップピクチャ貼りつけツール。一定時間ごとに画像を切り換える、貼り付けた画像に枠を付けるなど、機能が満載だ。

CD-ROM MACLIFE収録のフリーウェアに関して以下のことに注意してください
※シェアウェアは、無料のソフトではなく、継続して使用する場合に一定の対価を必要とするソフトです。シェアウェアのソフトを気に入って継続使用する場合には、対価を必ず支払いましょう。それが、新しい、有用なソフトのさらなる開発につながります。なお、対価は、お金の場合のほか、さまざまな条件の場合があるので、詳しくは当該ソフトに付属する文書をお読みください。